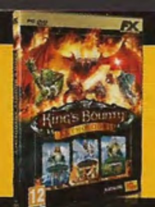


JUEGO PARA PC KING'S BOUNTY ANTHOLOGY ¡GRATIS!
¡CONQUISTA UN UNIVERSO MÁGICO DE FANTASÍA Y ROL!

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

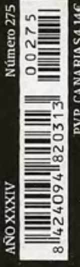
micromanía

Nº 275 ABRIL
POR SÓLO 3,99 €

REVIEW
Crossing Souls
¡LOS OCHENTA HAN VUELTO!

HARDWARE
¡A toda velocidad!
DESCUBRE LOS DISCOS M.2

REPORTAJE
Code Vein
¡EL FUTURO ES DE LOS VAMPIROS!

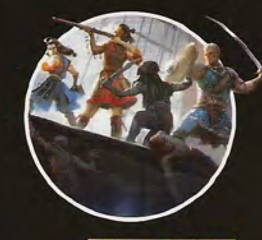




PREVIEWS
FAR CRY 5
UNDERWORLD ASCENDANT

REVIEWS
FINAL FANTASY XV: WINDOWS EDITION
WARHAMMER: VERMINTIDE II

EL TALLER
El arte de conversar
ASÍ SE CREAN DIÁLOGOS CREÍBLES E INTERESANTES





REPORTAJE
Monta tu PC gaming
CONFIGURA TU EQUIPO PARA JUGAR A TOPE

Sea of Thieves
¡Vive con tus amigos una aventura de piratas!

PREVIEW
Pillars of Eternity II
TRAS LOS PASOS DE UN DIOS RENEGADO

RUMBO AL ÉXITO


Francisco Delgado
Director

El ver de nuevo a un viejo amigo siempre es motivo de alegría. Y el hecho de que Rare –esa compañía que antes se llamaba Ultimate Play the Game, cuando las memorias aún se contaban en KB– llegue al PC con su «Sea of Thieves» es todo un momento histórico. Es una decisión en la que tiene mucho que ver Microsoft –la impulsora del proyecto– y su nueva política de cruzar plataformas con Windows 10 y Xbox One, sí, pero la razón nos da igual, porque el hecho es que Rare se adentra en los procelosos mares del PC. Y, además, lo hace con un título que rompe de forma radical con los juegos desarrollados hasta ahora por la compañía británica. Una aventura llena de acción, aventuras y piratas, orientada al multijugador de forma masiva. Quizá decir, como se titula esta página, que Rare ha puesto rumbo al éxito sea algo pretencioso porque, cuando leas esto, el juego acabará de estrenarse y aún será pronto para considerar ningún dato como relevante, pero para el jugador veterano de PC el simple hecho de que «Sea of Thieves» exista en PC ya es un éxito. Es, también, una manera de que se cierre un círculo que abarca más de 30 años de historia de la compañía. Del micro al PC. Una evolución tecnológica que no solo se ve en el juego de portada de este mes, sino en muchos otros contenidos y secciones de este número de Micromanía. El PC es, en sí mismo, un abanderado de la evolución constante, como se ve en las páginas dedicadas al hardware, con un vistazo a componentes y configuraciones para disfrutar de «Sea of Thieves» y muchos más juegos –«FFXV Windows Edition», «Crossing Souls», «Warhammer Vermintide II»– al máximo. El PC sí que es todo un éxito. Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: *www.micromania.es*

micromanía.es

FIRMAS DEL MES


Juan Antonio Pascual
Si estás pensando en cambiar de disco duro y pasarte al formato M.2 PCIe, nuestro experto en hardware te cuenta las claves a tener en cuenta para conocer las características y elegir bien. **Pág. 54**


Daniel Govantes Carrasco
La credibilidad, el dramatismo, la emoción y la narrativa. Unos buenos diálogos para un videojuego han de ofrecer todo eso y más. El experto de U-tad nos descubre las claves para crear conversaciones. **Pág. 44**


Atila Merino
El responsable del evento retro Amstrad Eterno y del blog Un Pasado Mejor nos habla de la importancia de recordar la historia del videojuego y los primeros micros domésticos, más allá del efecto nostalgia. **Pág. 14**

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Diseño y Autoedición
Carlos García

Colaboradores
J.A. Pascual, O. Díaz

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L. Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
4/2018
Printed in Spain

Depósito legal: M-15.436-1985

SUMARIO

6 ACTUALIDAD

16 REPORTAJES

20 EL BUZÓN

22 PREVIEWS

36 ZONA MICROMANÍA

42 ESPORTS

44 EL TALLER

48 RETROMANÍA

58 TECNOMANÍAS

66 JUEGO EN DESCARGA

70 REVIEWS

86 ZONA R.V.

88 RÁNKING

16 SEA OF THIEVES
Lánzate al mar de la aventura con una historia de piratas que podrás disfrutar en compañía de tus amigos.



30 MONTA TU PC GAMING
Si apuestas por actualizar tu PC con una configuración de alta gama, te ofrecemos varias alternativas.

micromanía te regala

KING'S BOUNTY ANTHOLOGY

JUEGO VALORADO EN 10€

66 **DISFRUTA DEL MEJOR ROL DE FANTASÍA**
Un pack de tres juegos de la saga «King's Bounty», para disfrutar durante semanas de la fantasía en el reino de Endoria.



54 **DISCOS DUROS M.2**
Haz volar tus juegos y aplicaciones en PC poniendo un disco M.2 de última generación. Te damos las claves y los mejores modelos.



70 **FINAL FANTASY XV WINDOWS EDITION**
Ya está aquí la mejor versión del nuevo «Final Fantasy». Un juegazo de rol para disfrutar.



22 **FAR CRY 5**
Acción, política, religión, explosiones... ¡tractores! Viaja al condado de Hope y descubre todo lo que nos espera en la guerra contra los Seed.



94 **CODE VEIN**
El futuro de «Code Vein» es sangriento. Tanto como la guerra entre las Apariciones y los Perdidos. ¿Quieres conocer sus secretos?

ÍNDICE POR JUEGOS

TOTAL WAR SAGA THRONES OF BRITANNIA

¡Lucha por la corona de la estrategia!

■ ESTRATEGIA ■ ABRIL 2018 ■ CREATIVE ASSEMBLY/SEGA

La expansión del universo «Total War» abre un nuevo frente con la serie «Saga», y con este «Thrones of Britannia» que podremos disfrutar en pocas semanas. Un momento histórico preciso y una región de la antigüedad definirán los juegos pertenecientes a «Total War Saga», empezando por las luchas por el trono de Britania en el s. IX. Uno de los mayores territorios jamás vistos en un juego de «Total War» conformará el mapa de campaña más vasto y detallado que los fans hayamos disfrutado. Prepárate para elegir una de las diez facciones disponibles y lánzate a la conquista de Britania, para decidir el futuro de la Historia.



¡EL MAYOR MAPA DE CAMPAÑA JAMÁS VISTO! «Thrones of Britannia» ofrecerá el más detallado y enorme mapa visto en un juego de la saga.



¡ES EL AÑO 878! El rey Alfredo el Grande ha acabado con la invasión vikinga, pero una nueva etapa de alianzas y guerras se avecina. ¡Prepárate para la lucha!





¡BATALLAS MASIVAS, ESTRATEGIA TOTAL! «Thrones of Britannia» devuelve la ambientación histórica a «Total War», inagurando un nueva rama de la serie. La conquista de Britania es el objetivo.



¡DIEZ FACCIONES SE DISPUTAN EL TRONO! Wessex, Mercia, Essex, Sussex, Anglia Oriental, Kent, Northumbria. De las tierras del Norte a Irlanda y Gales, todas las islas británicas luchan por el poder.

¡SÍ, ES LA CALZADA DE LOS GIGANTES! Los lugares más emblemáticos de las islas británicas aparecerán con un detalle nunca visto en el mapa de campaña. Y si sabes de Historia, podrás alucinar con la precisión de la recreación de las facciones, lugares, combates y desarrollo de las guerras que arrasaron Britania.

DURANTE UN TIEMPO, LAS TARJETAS CON ARQUITECTURA RADEON RX 480 reinaron entre los equipos caseros dedicados a minar criptomonedas.

LAS CRIPTOMONEDAS SE LLEVAN LAS TARJETAS GRÁFICAS

El proceso de datos en los ordenadores hace tiempo que dejó de ser tarea exclusiva de la CPU. Con ello vemos que componentes como las tarjetas gráficas son protagonistas donde antes nos preocupábamos más por el procesador clásico. Pero todo tiene un lado oscuro.

Si has intentado comprar una gráfica en los últimos meses, habrás notado que no es sencillo. Más allá de tomar la decisión sobre el modelo, fabricante del chip o la memoria, la dificultad viene por la falta de unidades. El stock llega con cuentagotas y algunos productos parece que solo existan en fotografías. Algo que no deja de extrañar e incordiar a partes más o menos iguales.

La base para que no podamos actualizar el PC o montarlo de cero con tranquilidad parece probada. Las criptomonedas se han hecho con el control del proceso de datos a escala mundial. Es una moda y una realidad que escuchemos hablar de Bitcoins o Ethereum a todas horas. Además, se trata de una tendencia al alza. Con cada vez más aficionados y empresas se ponen a analizar cadenas de datos como si no hubiera un mañana.

El proceso distribuido, las transacciones sin entidades centralizadoras y que cualquiera puede contribuir hacen que esto sea imparable. Se usan criptomonedas en transacciones de todo tipo. Desde servicios poco legales hasta para comprar una casa. Nada parece fuera del alcance de Bitcoin y compañía. De ahí que se use cualquier recurso disponible para "fabricar" estas nuevas monedas.

Vuelan antes de tocar las estanterías

Hace un año, por primavera de 2017, ya era habitual encontrar precios elevados en tarjetas gráficas como la familia RX 480 de AMD. De paso, resultaba muy difícil comprar el producto posterior, las RX 580, que se veían como una opción muy viable para minar criptomonedas. El soporte de OpenCL y la eficiencia parecían ideales en su momento. Los precios de segunda mano superaban a lo que se había pagado por muchas tarjetas cuando eran nuevas. Las tiendas se quedaban sin producto rápidamente y se veían equipos diseñados para minar, en lugar de jugar.

El tiempo ha pasado y la situación no ha hecho más que agravarse. Es realmente complicado encontrar tarjetas AMD Radeon RX Vega y RX 500 o NVIDIA GEFORCE de gama media o alta. Los precios no se corresponden



EHTEREUM SE CONSIDERA UNA SEGUNDA GENERACIÓN DE CRIPTOMONEDAS, con algunos elementos comunes a Bitcoin y millones de dólares generados al mes con ella.

159 PAÍSES JUNTOS CONSUMEN MENOS

que la minería de bitcoins. Son 30 Teravatios por hora, según Digiconomist. Esto es más que Irlanda o Hungría y, si fuera un país, estaría en el puesto 61 por consumo eléctrico.

ROBAN MÁQUINAS DE HACER DINERO

El crimen organizado parece uno de los clientes principales para las criptomonedas. Su uso y tenencia no parece dejar rastro, mientras que se han convertido en un valor creciente. De ahí que empecemos a ver delitos realmente singulares.

Imagina que, en las noticias, se publica el robo de una imprenta preparada para imprimir billetes de 500 euros. Este puede ser el símil a lo que sucedió en Islandia hace algo más de un mes. Allí la energía procede de fuentes termales, por ejemplo, con un precio económico. Lo cierto es que el país se ha convertido en un paraíso para la producción de criptomonedas. Por eso no es de extrañar que hace no mucho se robaran 600 tarjetas gráficas, 100 procesadores, 100 fuentes de alimentación, 100 placas base y 100 kits de memoria RAM.

En palabras del comisario de policía Olafur Helgi Kjartansson "Este es un robo a una escala tan grande que jamás se ha visto antes". Solo hay que atar cabos y las autoridades parecen pendientes de un incremento en el consumo eléctrico. Pero, si los ladrones realmente quieren fabricar Bitcoins o algo similar, puede que su negocio no les dure mucho.



CON SUS PLANTAS DE ENERGÍA GEOTÉRMICA, Islandia presume de una producción limpia, renovable y realmente económica. Es ideal para la criptominería.



AL VER SISTEMAS ASÍ A LA VENTA EN EBAY, solo pensamos en los juegos qlue podrían aprovechar a gran potencia de estas tarjetas gráficas.

con los recomendados y la gama de productos en tiendas es limitada. Ni siquiera los fabricantes pertenecientes a la iniciativa GeForce Partners Program parecen tener hardware suficiente para abastecer el mercado.

Comunicaciones algo tímidas por parte de los fabricantes nos hacen tener cierta esperanza. Con limitaciones en tiendas, incluso, para evitar el acopio de producto por un comprador.

Una burbuja que da sustos

En algunos medios se lanza al aire que si hubiéramos comprado 100 bitcoins en 2011 ahora seríamos tremendamente ricos. El precio de una unidad toca techo para volver a hacerlo pasados unos días. Las bajadas repentinas, tras acciones legales de algunos países o fallos de seguridad, se quedan atrás de momento. Por mucho que se hable de una burbuja, no paran de salir nuevas oportunidades y plataformas de criptomonedas. Incluso se usa su base para ofrecer soluciones a problemas alejados del comercio.

Los sustos, sin embargo, pueden ser mayúsculos. Como con el anuncio de Google sobre la retirada de anuncios que publiciten criptomonedas o soluciones accesorias. Eso sí, resulta difícil poner límites a algo que no entiende de fronteras. Quizá hasta veamos a los bancos tradicionales adoptarlo y crear cada vez más soluciones de este tipo.

Si no puedes con el enemigo...

El cálculo distribuido se ha hecho familiar desde que usábamos el tiempo muerto de nuestros PC para analizar señales extraterrestres con SETI at home. Ahora se emplea fuerza bruta para crear dinero. Pero, alrededor de este negocio, también surgen otros accesorios. Desde máquinas creadas expresamente, hasta llaves USB en las que almacenar las cadenas que guardarán nuestros ahorros.

Decidirse por entrar en el juego de las criptomonedas tiene un doble filo como particulares. Por un lado, podemos ver unos ingresos extra. Por otro, ralentizamos los avances en el hardware diseñado para jugar en PC. Quizá haya que sopesar qué mundo queremos: uno lleno de granjas caseras de criptomonedas o uno con videojuegos cada vez más espectaculares.

CRIPTOMINERAS DEDICADAS

Como con cualquier negocio, no han tardado en surgir herramientas especializadas. En el caso de las criptomonedas, vemos equipos en los que se pueden instalar más de una docena de tarjetas gráficas. Son monstruos en consumo y potencia de cálculo, con un aprovechamiento extremo de placas base que incorporan diseños que dejan de lado el aspecto por la eficiencia.

Es difícil encontrar un equipo que sea rentable, aunque hay fabricantes como Bitmain, con su Antminer S9, que afirman tener un producto ganador. El precio de la energía tiene mucho que decir en esto y, claro, no es lo mismo poner un negocio así en Louisiana que en Hawaii.

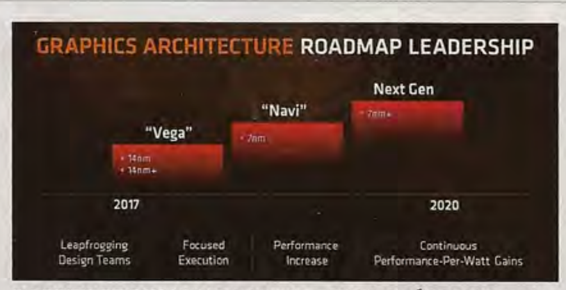


PUEDE QUE SEAN POCO AGRACIADOS EN CUANTO A DISEÑO, pero los mineros de criptomonedas solo buscan la rentabilidad.

CASI TODO PARECE RETRASARSE

Con la demanda actual de tarjetas gráficas y las dificultades para abastecer el mercado, puede que no todo sea positivo. Al menos, no para el consumidor y, menos aún, para los que jugamos con el PC. La producción no es suficiente para abastecer el mercado, los precios suben y tanto AMD como NVIDIA no parecen tener prisa por saltar de generación.

Fuentes como Digitimes sitúan la producción de GPU Turing, por parte de NVIDIA, para el tercer trimestre de 2018. Es decir, puede que hasta principios de 2019 no veamos sustitutos para productos como GEFORCE 1080Ti. En el caso de AMD, su gama basada en Navi puede dejar pasar el tiempo, mientras disfrutamos de tarjetas con RX Vega. Esto último, sin embargo, puede verse como algo positivo. Debido, sobre todo, al incremento en el rendimiento que llega cada mes con nuevos controladores. Algo que vemos bien para jugar, pero de lo que también se benefician los productores de criptomonedas. Al menos, puede que el tiempo traiga productos con un consumo más moderado y rendimiento superior a los actuales.



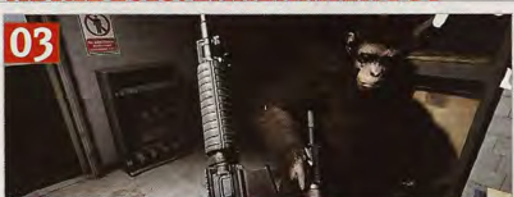
LA FUERTE DEMANDA DE TARJETAS GRÁFICAS puede retrasar la llegada de una nueva generación de NVIDIA y AMD.

NOVEDADES DE ABRIL

Prepara tus armas: ratón, teclado, mando...

La primavera es, en cierto modo, parte de esa calma entre tempestades, cuando empiezan a anunciarse pesos pesados. El mes de las flores y de las filtraciones, cuando pensamos en qué títulos pueden llegar a un E3 de junio en el que el PC volverá a ser protagonista. Y no lo decimos nosotros solo, sino los desarrolladores del pasado GDC, y muchos nombres que solo tienen un compoleto sentido si los afrontamos con teclado y ratón.

ABRIL 2018: LANZAMIENTOS



Crisis on the planet of the Apes VR Un título que usa las nuevas tecnologías, una franquicia y ganas de aventura.



Pillars of eternity II: Deadfire Un juego que deseamos con todas las ganas del mundo.



Extinction nos deja saltar por cualquier lado, mientras usamos nuestra espada para evitar eso, nuestra extinción.



Time Carnage tiene su oportunidad de darnos mucha acción en Oculus Rift, HTC Vive y Windows Mixed Reality.



Total War Saga: Thrones of Britannia parte de la saga principal para ofrecer un camino nuevo.



Frostpunk llega de la mano de los creadores de «This War of Mine», con situaciones complicadas.



The Sword of Ditto plantea una aventura multijugador, vista desde arriba, en una isla poseída por el mal.



Sinner: Sacrifice for Redemption Espadas y combates en los que pensamos si huir.



Battletech vuelve al PC y, aunque no sea como pintar los mech, nos encanta que la franquicia regrese.



For the King lleva los valores épicos a los turnos, con un complejo mundo que conquistar.



Hearthstone: El Bosque Embrujado ofrece otra renovación en el juego de cartas de Blizzard.

EVENTOS A SEGUIR



London Games Festival 2018, 5 a 15 de abril en Londres. Un evento que dura más de una semana en el que cabe todo, sobre todo juegos y cine.
games.london

EGX REZZED

EGX Rezzed 2018, 13 a 15 de abril en Londres. La fiesta antes conocida como Eurogamer Expo se queda en Londres con PC y consolas de protagonistas.
egx.net/rezzed



DreamHack Masters Marseille, 18 a 22 de abril en Marsella. La ciudad famosa, entre otras cosas, por sus jabones será capital de los eSports unos días.
dreamhack.com/masters/marseille



Epicenter XL, 26 de abril a 6 de mayo en Moscú. Celebra por todo lo alto un torneo de «DotA 2» con el primer Major celebrado en Rusia.
epicenter.gg

PRÓXIMAMENTE...

2º TRIMESTRE DE 2018

INTEL EXTREME MASTERS SYDNEY
■ **4 a 6 de mayo** ■ **Australia**
«CS:GO» pasa a tener protagonismo muy lejos de aquí, con un campeonato que lleva la iniciativa de Intel y ESL al otro lado del mundo.

BITSUMMIT
■ **12 de mayo** ■ **Kyoto**
El mayor evento de la escena indie que tiene lugar en Japón dará mucho que hablar, con propuestas arriesgadas y novedosas.

STATE OF DECAY 2
■ **22 de mayo Acción** ■ **Undead Labs**
■ **Xbox One y PC**
Con una edición limitada que incluye máscara de látex, dedo USB y un cerebro.

DARK SOULS REMASTERED
■ **25 de mayo** ■ **Acción** ■ **Bandai Namco**
■ **Xbox One, PS4, Switch y PC**
No hay día que no nos acordemos de lo mal que lo pasamos con el juego original... ¡Qué maravilla!

E3 2018
■ **12-14 de junio** ■ **Los Ángeles**
Ya se anuncia que este será diferente, al menos por parte de Microsoft. Pero confiamos en que así sea, con más juegos, hardware y espectáculo.

THE CREW 2
■ **Acción** ■ **Ubisoft** ■ **Xbox One, PS4 y PC**
Entre abril y septiembre es lo que estimamos en cuanto a fecha de lanzamiento para este juego, que salta de la conducción al pilotaje extremo.

TAMBIÉN EN 2018 Y MÁS...

SIGGRAPH 2018
■ **12 de agosto** ■ **Vancouver**
Este es el sitio donde estar si la tecnología visual, sonora y el espectáculo te llaman lo más mínimo. Aunque pille lejos.

GAMESCOM
■ **21 a 25 de agosto** ■ **Colonia**
Lo que se vea en el E3 y mucho más estará en Gamescom. La cita de los videojuegos y el entretenimiento se hace fuerte en Alemania.

CRACKDOWN 3
■ **Agosto** ■ **Acción** ■ **Reagent Games, Sumo Digital, Cloudgine** ■ **Xbox One y PC**
Tenemos ganas de saber cómo usa la nube este juego, después de años de espera.



KIT PLC 2 PUNTOS DE ACCESO WI-FI MESH ROAMING 1200 MBPS

COVR-P2502







PLC, Internet por la red eléctrica

Olvídate de zonas con mala señal, los datos irán por la red eléctrica. Y puedes instalar hasta 4 Puntos de Acceso (Cada Kit lleva 2)



Funciona con tu router

Compatible con todas las operadoras y Plug &Play: Conecta uno de los Puntos de Acceso al router y enchufa el otro en la zona donde quieras mejorar la señal WiFi

Streaming 4K WiFi AC 1200

Lo último en tecnología WiFi, con doble banda 2.4/5 GHz y 1200 Mbps. Además, 3 puertos LAN Gigabit en cada adaptador para conexiones por cable.

Pásate al Wi-Fi Mesh Llega el Wi-Fi Inteligente

Kit con dos Puntos de Acceso WiFi que crean una red WiFi única, continua y sin interrupciones que automáticamente te conecta al Punto de Acceso más cercano.



Roaming/Itinerancia Wi-Fi

Siempre estarás conectado al Punto de Acceso más cercano mientras te mueves, no te quedarás enganchado al WiFi del router.

¡MIRA EL VÍDEO PARA SABER CÓMO FUNCIONA Y PARTICIPA EN EL CONCURSO!





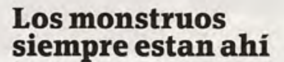


SÍ, LA CULPA SIEMPRE ES DE LOS VIDEOJUEGOS

Dicen que todo vuelve, que todo es cíclico. Nada más real leyendo algunas de las últimas declaraciones del ínclito Trump. Las viejas políticas siempre vuelven.

Paco Delgado
Director de Micromanía

Siempre es más fácil buscar un culpable que una solución. Es la estrategia preferida de los demagogos y los populismos, algo en lo que todo el mundo coincide que el actual presidente de Estados Unidos es un perfecto ejemplo. Por eso, aunque quizá algo inesperado –hacía tiempo que la vieja polémica no saltaba a las primeras planas–, no resulta demasiado sorprendente que a principios de marzo se publicará la noticia de cómo Trump había decidido reunirse con responsables de la industria norteamericana del videojuego, de cara a afrontar el problema de la violencia en los videojuegos. Justo tras la –nueva, pero a buen seguro no la última, por desgracia, en un país como EE.UU.– masacre en un instituto de Florida.



Los monstruos siempre estan ahí

"¡Están creando monstruos!", parece que dijo Trump, refiriéndose, claro, a los videojuegos. Sí, es más fácil buscar un culpable que una solución a un problema tan grave. Pero, con lo viejo que es el recurso de tirar de la violencia en los juegos como responsable de todos los males de la sociedad moderna, no deja de asombrarme que aún funcione. Llevamos más de 30 años –incluso desde antes de que los juegos empezaran a ser algo realistas en lo gráfico– con la misma cantinela, sí: las armas no matan, los videojuegos deforman la personalidad, etc. Los monstruos, por desgracia y aunque le pese a Trump, siempre han estado ahí. Y cualquier excusa es buena para justificar sus acciones, más si les



sirve políticamente a tipos como el presidente de Estados Unidos. No le des más vueltas, esto es tan solo una deleznable estrategia de marketing –otra– de la Casa Blanca, para justificar sus políticas y contentar a la NRA y sus votantes. De hecho, hasta en su canal oficial de Youtube han colgado un vídeo –Violence in Video Games– que lleva más de un millón de visualizaciones en menos de una semana, con escenas de, por ejemplo, «Sniper Elite» o la masacre de "Nada de Ruso" de «Modern Warfare 2» –algo más de actualidad le convendría al asesor de Trump, por cierto–. Imaginamos que como lleva cierto tiempo sin tuitear de los rusos, era un modo de pasar el mono. Quién sabe, lo mismo dentro de poco llegamos a descubrir que Kim Jong Un es fan de «Call of Duty» –otro que tal baila.

La culpa de todo la tiene Yoko Ono

La verdad es que sería para reírse, por lo burdo, si no fuera porque mucha gente sigue asumiendo el discurso y dando por buenas las justificaciones injustificables de los políticos. Pero bueno, en realidad en nuestro país no somos precisamente un ejemplo al respecto con todo lo que tenemos encima, y teniendo la clase política que tenemos. Pero esa es otra historia, no nos salgamos del tema.

La realidad es que los videojuegos son los culpables de todo. Está claro. Y no sé cómo podemos dudar de ello ni molestarnos, ¿verdad? Cualquier día veremos cómo acusan a los jubilados de estar enganchados al «Candy Crush» –¡ay, no, que esos son algunos políticos!– y montar sus manifestaciones por ser unos adictos a los píxeles de colorines. ¡Malditos videojuegos! O, si no, como decía la canción, "la culpa de todo la tiene Yoko Ono".

Y es que, al fin y al cabo, es mucho más fácil buscar culpables que soluciones. Y la industria del videojuego, con todos sus defectos y fallos, es una diana fácil. Y, no lo dudes, seguro que no será la última vez que ocurrirá esto.



> "Ante un problema, es más fácil buscar un culpable, como los videojuegos, que una solución"

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



TARJETAS GRÁFICAS EN AUGE
Las tarjetas gráficas independientes han marcado su mayor auge en ventas de los últimos tres años y la tendencia promete mantenerse, según AMD.
amd.com

JUGAMOS EN PC
El mercado de los juegos en PC creció un 24% en los doce meses anteriores a enero de 2018. Toda una noticia que apoya nuestro buen humor.
superdataresearch.com

TEMPLADO



THE DIVISION
Con 20 millones de jugadores en todo el mundo, parece que «The Division» justifica una segunda parte para Ubisoft.
ubisoft.com

PUBG Y SUS EMPAREJAMIENTOS
El juego y su "Battle Royale" emparejarán según la calidad de la línea. Con temor a que los que pagan más y viven en países con mejores conexiones tengan ventaja.
playbattlegrounds.com

FRÍO



DOTA PLUS
Una suscripción de 3,99$ a «DotA 2» permitirá subir de nivel, con retos para ganar experiencia y objetos.
dota2.com/plus

CHRONO TRIGGER
La conversión a PC de «Chrono Trigger» mantiene los mensajes para no apagar el terminal mientras guarda.
chronotriggergame.com

NO, AMSTRAD NUNCA SE FUE DEL TODO



Atila Merino
Fundador de Amstrad Eterno y autor del blog Un Pasado Mejor

Los usuarios de Amstrad han estado largo tiempo escondidos, pero ahora han decidido reaparecer en masa para devolver el CPC al lugar que le corresponde.

Ahora que se cumplen 50 años de la fundación de Amstrad, es buen momento para sacar pecho y rendir homenaje a su gama de microordenadores de 8 bits, aquellos que tantas alegrías dieron a cientos de miles de niños (y no tan niños) durante los años 80.

Amstrad Eterno se creó en 2015 para rememorar, en la escena retro actual, a la compañía británica que Alan Sugar fundó en 1968 y que alcanzó la gloria en 1984, cuando sacó al mercado su primer ordenador, el CPC 464. Tras éste llegaron otros muchos éxitos y algunos fracasos, pero en nuestra asociación son amados todos por igual, incluyendo la gama Spectrum que se convirtió en propiedad de Amstrad a partir de 1986. Nuestro objetivo siempre ha sido rememorar aquellos tiempos en los que te podías ir a merendar mientras dejabas cargando en cinta el juego de turno, con el consiguiente riesgo de que diera un "inesperado" error. ¿Y qué mejor manera que desde las palabras de sus propios autores?

No deja de sorprenderme cómo muchos de los protagonistas que habían sido partícipes de la Edad de Oro del software español fueron aceptando, desinteresadamente, nuestra propuesta para compartir sus experiencias en cada una de las tres ediciones de la única feria española dedicada en exclusiva a la compañía de Lord Sugar. Todo un honor, sin duda.

Gracias al apoyo de estos héroes de la infancia, el evento ha ganado prestigio poco a poco, hasta el punto de que el propio ex-director general de Amstrad España, José Luis Domínguez, haya decidido acudir para contar cómo introdujo en nuestro país el que, para muchos, es el mejor microordenador de 8 bits jamás creado. ¿Tendremos algún día el inmenso honor de recibir a Alan Sugar en Amstrad Eterno?

El pasado no lo es todo

Conscientes de que no se puede vivir sólo del pasado, muchos desarrolladores amateurs llevan años creando videojuegos para sistemas Amstrad y es a ellos a los que más apoyamos desde Amstrad Eterno. Lo que en un principio se podría catalogar como una locura, no es sino la ilusión de mucha gente por continuar el camino que acabó de manera oficial (y comercial) en los primeros años noventa. Poder disfrutar hoy día de las nuevas "compañías" dedicadas a Amstrad es un lujo que deberíamos saborear con calma, como si regresáramos a una época mágica, a un pasado mejor.

Que en pleno siglo XXI haya profesores universitarios que dan clases de programación en ensamblador con ordenadores Amstrad CPC, es la prueba de que la compañía británica vuelve a estar de actualidad, lo cual es una grandísima noticia para los que crecimos y descubrimos nuevos mundos gracias a los miles de juegos que inundaron los circuitos de nuestros amados ordenadores desde 1984 hasta 1992.

En Amstrad Eterno nos encargamos de reunirlos una vez al año, creando una simbiosis entre lo antiguo y lo moderno, entre la Edad de Oro y el homebrew más actual. Es esa mezcla el secreto de un evento que pretende perdurar en el tiempo, haciendo a Amstrad siempre eterno. O, al menos, otros 50 años más.

> **"Amstrad Eterno se creó en 2015 para rememorar a la compañía que Alan Sugar fundó en 1968"**



EL TERMÓMETRO

CALIENTE



20 AÑOS DE STARCRAFT
Si quieres más «StarCraft», lo tienes hasta gratis en Blizzard, pero esta vez celebramos que a finales de marzo cumple años esta saga de estrategia en tiempo real.
starcraft.com

LINEAGE II
En «Lineage II» se han creado más de 10.000.000 de personajes y se han jugado 179.585.426 horas durante sus primeros 100 días.
lineage2.com

TEMPLADO



SONIC AL CINE
Además de salir en "Ready Player One", parece que veremos al erizo azul de SEGA en una película de Paramount dentro de no muchos años.
sega.com

H1Z1 GRATIS Y CON COCHES
Después de haber tenido un perfil bajo y ser de pago, «H1Z1» pasa a tener su "battle royale" con coches y cambia su modelo de negocio al Free2Play.
h1z1.com

FRÍO



YOUTUBE TV
El precio del servicio de televisión a través de Youtube es de 5$ en Estados Unidos, con acceso a canales variados. Eso sí, fuera de la promoción son 40$ al mes.
youtube.com

BLACK OPS IIII
Dejamos a un lado la polémica por la numeración romana y nos centramos en la gorra de James Harden que arruinó un poco la sorpresa del anuncio.
callofduty.com

LENGUAS DE TRAPO

Lo de la hemeroteca que no perdona ya nos encargamos nosotros de mantenerlo vivo. No siempre se acierta y nos da mucho juego por aquí.



"Nadie me ha preguntado", dijo Zachary Levi sobre ponerle voz de nuevo a Flynn en «Kingdom Hearts 3».



"He tenido el honor de servir como CEO de la compañía que fundé con mi hermano hace 20 años", ha servido de despedida a Cevat Yerli, tras dejar Crytek.



"¡Están creando monstruos!", es la frase de Donald Trump sobre los videojuegos, por si la habías olvidado.

"Sí, es cierto, me asusta. Es la naturaleza de la bestia", parece ser también la despedida de David Jaffe tras cerrar The Bartlet Jones Supernatural Detective Agency.





"Bienvenidos al futuro", sirvió a Fernando Alonso para presentar su equipo de eSports FA Racing, antes de empezar el campeonato real.

PREGUNTAS SIN RESPUESTA

¿CUÁNDO... sabremos si invertir en un equipo de eSports es una operación rentable?

¿QUÉ... hace falta para que Sony y Microsoft permitan que les enseñemos a jugar online?

¿CUÁNDO... se anunciará un nuevo juego de estrategia de Blizzard que haga olvidar los anteriores?

¿POR QUÉ... no tenemos aún juegos basados solo en coches eléctricos de competición, como los que existen en la Formula E?

¿CÓMO... le va a sentar a NVIDIA y su G-Sync que televisores y consolas como Xbox One sean compatibles con FreeSync?

¿CUÁNTAS... actualizaciones de controladores tienen que salir antes de recibir el sello WHQL?

¿QUÉ... sentido tiene pagar 70€ por un juego digital que viene incluido en Xbox Game Pass?

¿VEREMOS... más lecciones de Historia en próximos «Assassin's Creed»?

SEA OF THIEVES

¡La aventura te espera en alta mar!



El primer juego multijugador masivo de Rare es el proyecto más ambicioso de su historia y nos lleva a recorrer los siete mares con un parche en el ojo y un tesoro como objetivo. ¡Ven a bordo!

Convertirse en una leyenda no es tarea fácil en «Sea of Thieves», pero se dice que solo los más avezados, astutos y, a veces, crueles piratas lograrán descubrir los secretos del Holandés Errante o tener acceso a los secretos más recónditos en los que se basan los mitos de la piratería. ¿Quieres ser una leyenda y convertirte en el terror de los mares? ¡Pues esta es la ocasión! Cuando leas esto «Sea of Thieves» estará recién salido del horno y, en el que es el primer multijugador masivo de la mítica Rare, viviremos intensas experiencias a bordo de nuestros barcos, explorando, combatiendo, buscando tesoros, abordando barcos enemigos y luchando contra criaturas míticas y sobrenaturales: ¡el océano nos espera para saciar nuestra sed de aventuras!

¡A por el tesoro!

El desafío de Rare en «Sea of Thieves» nos llevará a ponernos el parche y convertirnos en capitán de un navío pirata, ya sea en solitario, o buscar una tripulación y disfrutar de aventuras con un puñado de amigos. La aventura y acción multijugador es la razón de ser de «Sea of Thieves», buscando más allá del combate, la camaradería. Pero la elección será nuestra. Habrá barcos para ser tripulados por uno o dos jugadores, y otros mayores que admitirán tripulaciones

> "Tiburones, piratas, tesoros, abordajes... ¡La aventura nos espera en «Sea of Thieves»!"

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Rare/Microsoft
- **Fecha prevista:** Marzo de 2018

CÓMO SERÁ

- Será un juego de acción, aventura y rol, ambientado en **un mundo de piratas**.
- Su esencia será de juego **multijugador masivo**, pero podremos disfrutarlo en solitario.
- Podremos morir y resucitar en el juego, visitando **el Ferri de los Condenados**.
- Si llegamos al **rango de Leyenda,** podremos afrontar misiones únicas.
- Nos enfrentaremos a criaturas míticas,como **el legendario Kraken.**



Un barco, una bandera con unas tibias y una calavera y el mar ante ti. ¡Viva la piratería! «Sea of Thieves» será el primer título multijugador masivo de Rare, con una ambientación y diseño únicos.







Tú te lo guisas, tú te lo comes. Sí, puedes manejar un barco, un cañón y el combate tú solito -habrá barcos disponibles para uno o dos jugadores-, pero aunque jugar en solitario será todo un desafío, la cooperación y el combate por equipos será la base.



de hasta cuatro miembros. Así, podremos repartirnos las tareas –cañones, timón, etc.– y afrontar misiones más complejas, no solo en mar, sino también en tierra. Y es que, por ejemplo, recoger un cofre con un tesoro y defenderlo mientras enemigos humanos o controlados por la IA vienen a por ti, es mejor en compañía –con un compañero que te defienda– que en solitario, porque, por ejemplo, no será posible combatir, a espada o pistola, mientras cargamos el cofre. Esto aportará un toque táctico a la acción, pues las armas tendrán sus ventajas e inconvenientes. Una pistola, por ejemplo, tardará en cargarse bastante, tiempo durante el que podremos ser atacados. Y la precisión... no será lo mejor.

Es algo que Rare ha hecho a propósito, para aumentar el desafío, también en el mar. El oleaje, en pleno combate entre navíos, hará que apuntar no sea fácil, no siquiera con un cañón –un bamboleo inesperado puede frustrar nuestras intenciones.

Es, también, un desafío técnico, pues el oleaje será realista y deberá equilibrar, en combate, las opciones de uno y otro con-

LAS AVENTURAS TE ESPERAN EN EL MAR, JUEGUES SOLO O EN COMPAÑÍA



Una tripulación de cuatro hombres bastará para convertirse en el terror de los mares manejando los barcos más grandes de «Sea of Thieves», con un sistema de órdenes en menú para controlar armas, rumbo y maniobras.



Sin embargo, será posible jugar en solitario y combatir en el mar manejando tú solo cañones y timón. La idea, en todo caso, es la de una aventura colaborativa, por lo que ciertas misiones serán más sencillas en compañía.



"Podremos jugar en solitario o con una tripulación de amigos. La elección será nuestra"

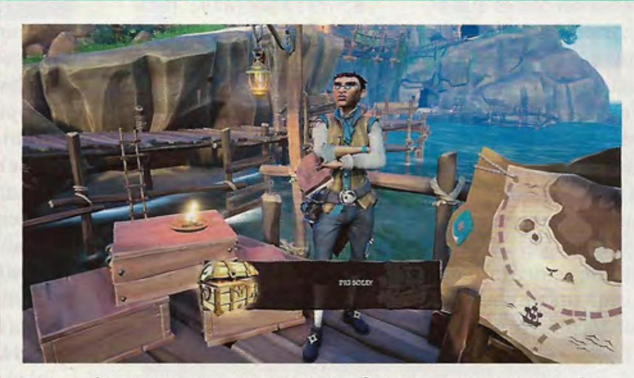
tendiente. Y habrá desafíos y misiones específicas –como luchar contra el Kraken– que precisarán coordinación y suerte.

Pero el tipo de pirata que queramos ser dependerá también de nuestras decisiones. La reputación no siempre será visible, y podremos ser una leyenda dispuesta a jugar solo con otras leyendas, o bien hacer que otros jugadores inexpertos aprendan a nuestro lado, para ir afontando misiones legendarias cada vez más complejas. Podremos ser nobles, crueles –¡incluso matando mascotas de un enemigo para robar sus tesoros!–. La aventura nos espera en alta mar. ¿Has elegido ya tripulación? **A.C.G.**



Aunque un tiro certero acabará con el esqueleto en un instante, las armas de fuego ofrecerán un realismo basado en la lentitud de la recarga y la habitual imprecisión, lo que hará que conseguir una diana sea aún más satisfactorio.

EL OBJETIVO ES EL ORO, CLARO



Aunque la aventura en sí misma será suficiente recompensa para los piratas ávidos de emociones, gastar nuestro oro en elementos de todo tipo será una de las claves, con comerciantes repartidos por doquier.



Muchos elementos de equipo estarán disponibles en tiendas, para presumir de tu éxito, y otros se conseguirán en misiones especiales. Pero siempre podrás optar por pasar desapercibido en tus logros...

LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

POR TURNOS

Acudo a los amigos de Micromanía para pediros que me recomendéis un buen juego de estrategia por turnos que haya salido últimamente, ya que es mi género favorito. ¿Hay alguno que merezca la pena? ■ LazaruX





Pues la verdad es que sí, Lazarux. Hace unas semanas salió un auténtico juegazo indie que nos tiene enganchados. Se llama «Into the Breach» y es el nuevo juego de los creadores de «FTL». Son partidas rápidas que apenas duran 10 minutos pero en donde cada movimiento dentro de cada turno, cuenta. Estrategia pura con mechas y viajes en el tiempo. ¡Te encantará! Y parece que es la temática de moda, porque este mismo mes sale «Battletech», que también apunta a juegazo... ¡Disfrútalos!

DENUVO

Me ha cabreado mucho que «Final Fantasy XV» utilice Denuvo, este sistema de protección se come el 10% del rendimiento de PC. ¿Por qué siguen usándolo? ■ L.C.

No hay que creerse todos lo datos que circulan por los foros de gamers. Nosotros estamos en contra del DRM pero la realidad es que sin él, muchos juegos no se editarían en PC. Por otro lado no es cierto que Denuvo "se coma" el 10% del rendimiento. Sin ir más lejos el prestigioso "modder" Durante, que ha arreglado juegos como «Dark Souls», ha analizado el uso de Denuvo en «Final Fantasy XV» y en sus mediciones Denuvo no afecta al rendimiento. De hecho afecta más la propia interfaz de Steam que el DRM.

LA CARTA DEL MES

¡VALVE VUELVE!

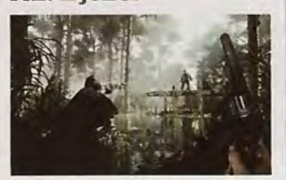


Me ha alegrado el anuncio de Gabe Newell de que Valve va a volver a lanzar juegos muy pronto. «Artifact» pinta bien, pero espero que no sea todo juegos free-to-play y multijugador. ¡Queremos un «Half Life 3»! ■ Juancho

Que Valve vuelva a hacer juegos es una gran noticia, Juancho, pero la Valve de ahora no es la misma que la de hace 15 años. Es más Blizzard. Seguro que nos entiendes. El negocio de Valve, con una plataforma como Steam, está en juegos tipo «PUBG», «DotA», etc. Y «Artifact», un juego de cartas que rivalizará con «Hearthstone», es un buen ejemplo. Pero es una compañía potente como para hacer, además, un «Half Life 3», así que no tires la toalla todavía...

¿ME ESPERO?

Me apetece mucho jugar a «HUNT Shodown», el nuevo juego de Crytek, pero veo que en Steam aún está en Early Access, y un amigo me ha dicho que tiene muchos bugs. ¿Creéis que es jugable tal como está, o mejor me espero a que lo mejoren? ■ Jon S.



«HUNT Shodown» promete, pero como te ha dicho tu amigo, aún tiene bastantes bugs, y algunas cosas por pulir. Nuestro consejos es que esperes unos meses a que salga de la beta.

CONSOLA DE PC

¿Habéis visto la consola SmachZ, que ejecuta juegos de PC como «GTA V» a 60 fps? Siempre he querido jugar a juegos de PC en portátil, pero su precio me parece una pasada. ¡700€! ■ Anónimo

Bueno, es que hay que verla como un PC miniaturizado, en lugar de una consola. Lleva un procesador Ryzen y un chip gráfico Vega, y es bastante más potente que la Nintendo Switch. Poder jugar a todos los juegos de PC (usa Windows 10 y será compatible con Steam) en una verdadera consola portátil tiene que ser una gozada, pero es verdad que el precio va ser un gran obstáculo para



LA POLÉMICA DEL MES

LA BSO DE DRAGON BALL FIGHTERZ

Me parece vergonzoso que Bandai Namco cobre 15€ por la BSO de «Dragon Ball Fighter Z», después de haber comprado la Ultimate Edition que me costó más de 100€. ¡Y encima las versiones cortas que duran poco más de un minuto! ¡Pero esto que es! ■ Darth Vegeta

Sabemos que los derechos de las BSO cuestan mucho dinero, por eso muchos juegos no las incluyen. Hay que agradecer a Bandai que nos de la posibilidad de disponer de la mítica BSO de la serie, pero es cierto que, ya que la tenemos que pagar nosotros, qué menos que poner las versiones largas, porque sino un mismo tema se repite tres veces en un combate. Y además no la han implementado en todos los modos de juego. Así no, Bandai Namco. Así no.



que sea un éxito. ¡A ver lo que da de sí!

20 AÑOS NO SON NADA

Han pasado 20 años, pero aún recuerdo mi primera partida de «Starcraft». Fue un juego que me marcó. Sabía que era especial y no me equivocaba, ya que fue uno de los "inventores" de los eSports. ¿Creéis que Blizzard nos tiene preparada alguna sorpresa para el aniversario? ■ El Comandante

«Starcraft» fue un juego único, marcó el camino a los futuros juegos de estrategia, MOBAs, y los eSports en general.

Seguro que Blizzard ha preparado algo especial para el 20 Aniversario. ¡A ver con qué nos sorprende!



SERIES TV

Me muero de ganas de ver la serie sobre «The Witcher» que está rodando Netflix. No entiendo por qué hay tan pocas series basadas en videojuegos. Se me ocurren unas cuantas que podrían salir bien: «Life is Strange», «GTA», «Metal Gear Solid» y tantas otras. ¡A ver si alguien se anima! ■ V.Z.

Esperemos que Netflix haga un buen trabajo con «The Witcher» porque, salvando las distancias, podría tener un auténtico Juego de Tronos entre manos.

Es verdad que parece raro que no existan más series de televisión basadas en videojuegos. A nosotros nos gustaría una de «What Remains of Edith Finch», o de «Mass Effect». ¡Las posibilidades son infinitas!



MADE IN SPAIN

Me ha gustado mucho el reportaje sobre los juegos indie españoles de 2018. Algunos títulos, como «Crossing Souls» o «Night & Day» tienen muy buena pinta. Me ha recordado a la época dorada de los 8 bits. Creo que hay otra vez una industria del videojuego en España. ¿No os parece? ■ Carmen Q.



Aunque nos gustaría, la verdad es que llamarlo industria es un poco excesivo, Carmen, ya que hay muy pocas compañías comerciales de tamaño adecuado. La mayoría son indies que dependen de las ventas de un juego para hacer el siguiente. Pero hay muchos estudios, y muy buenos, y eso es una buena semilla para la industria del futuro.

CÓDIGOS DE DESCARGA

Parece que algunos lectores seguís con problemas con la recepción de los códigos de descarga del juego de regalo. Repasemos de nuevo las instrucciones para solicitarlos y evitarlos en la medida de lo posible.



- Tenemos comprobado que la mayoría de problemas con la recepción de códigos se produce con usuarios que usan direcciones de email con dominios de Microsoft: msn, live, hotmail, etc. Sobre todo hotmail. Así que, por favor, aunque ya lo avisamos en las instrucciones de la web, insistimos: NO USES HOTMAIL para solicitar tu código.
- Si ves que el código no te ha llegado, asegúrate de que no ha entrado en el buzón de Spam.
- Si, aun así, necesitas solicitar tu código pues sigue sin llegarte, utiliza esta dirección de email para ello: **clave.micromania@gmail.com** No uses Facebook (hay problemas con los privados) ni Twitter para solicitarlo. Dejar un comentario en una noticia tampoco resuelve nada. Envía un email. Gracias.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Ubisoft/Red Storm
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 27 de marzo de 2018

far-cry.ubisoft.com

LAS CLAVES

- Será un **juego de acción y aventura**, ambientado en la América rural, en el Hope, Montana.
- **Combatiremos el poder de la secta del Juicio Final** de la Puerta del Edén, un grupo de fanáticos religiosos.
- El **carisma de los personajes secundarios**, tanto aliados como enemigos, será uno de sus pilares.
- Jugaremos **en solitario o en modo cooperativo**, con un amigo.
- Incluirá también **un multijugador versus**, con partidas de 6vs6.

PRIMERA IMPRESIÓN

La nueva entrega de la saga quiere ser la más realista, variada y ambiciosa de todas, tocando aspectos políticos y sociales bastante polémicos.

FAR CRY 5

¡Su reino ha llegado a Hope!

Seguro que más de una vez, cuando has salido por ahí un fin de semana a tomar alguna copa, has oído eso tan típico –pero tan cierto– de "no mezcles, que es mala idea". Es lo que ocurre con ciertas cosas, que es mejor no mezclarlas. Y es lo que ha pasado en el condado de Hope, en Montana. Allí lleva un tiempo dándose una peligrosa combinación de ingredientes, que está a punto de estallar: religión, armas, fanatismo, aislamiento de la sociedad... Sí, es mejor no mezclar según qué cosas.

Aunque, claro, el reverendo Joseph Seed, su familia y sus acólitos, miembros de la Puerta del Edén, la apocalíptica secta del Juicio Final, no estarían de acuerdo con esta afirmación. De hecho, a ellos eso de mezclar todo les ha funcionado de miedo. Se han hecho con el control real de Hope, han extendido sus dominios en todo lo que allí hay y se han convertido en los amos, literalmente, del condado. Pero, como ya puedes imaginar, todo es susceptible de ir a peor. Y parece que los planes de Seed y los suyos van más allá de ser, simplemente, unos caciques rurales. La religión es una herramienta para la secta –bueno, ¿no lo son todas?–, pero parece que realmente creen en esa visión extremista y están preparando algo más. Un ejército de fanáticos les sigue, dispuestos a todo. ¿Cuál es el objetivo real de los Seed? ¿Suicidios? ¿Dinero? ¿Poder? ¿Política? Un poco de todo se junta en el futuro del condado de Hope, y parece que todo lo que ha pasado hasta ahora, con violencia, extorsiones y tácticas mafiosas es solo la punta del iceberg. Algo muy gordo está a punto de ocurrir. Y nosotros estaremos ahí cuando estalle, por supuesto.

Una guerra rural

La nueva entrega de «Far Cry» viene, desde hace tiempo, descubriendo sus cartas con cuentagotas, y cada vez tiene mejor pinta, con multitud de atractivos. Aunque la ambientación de la América profunda fue algo... inesperada, cuando se anunció el juego, todo apunta a que estamos ante la que será la más ambiciosa, enorme y divertida entrega de la saga. Por un lado, vamos a encontrar un

> **“La secta de los Seed ha impuesto el fanatismo y el terror en el enorme condado de Hope”**



Fanatismo, religión, armas... ¡malos tiempos para los habitantes de Hope! Una región de la América rural se ha convertido en el coto privado de una temible secta.



SABÍAS QUE...

... la trama del juego se expandirá, más allá de lo que vivamos en nuestro PC, con novelas como "Far Cry: Absolución", que ampliará la historia de personajes secundarios de «Far Cry 5», como el pastor Jerome Jeffries, y que disfrutaremos desde el día de lanzamiento.



Explorar Hope es todo un placer. Perderse en el enorme mundo de juego será toda una experiencia. ¡Está lleno de vida!





¡Ya eres parte de la "familia" de los Seed! La secta de la Puerta del Edén, liderada por el carismático y terrible Joseph, ha ido extendiendo su influencia y poder por el condado de Hope.

abanico de enemigos carismáticos –con Joseph Seed a la cabeza– que nos conducirán a una serie de misiones complejas, duras y brutales, acompañando una narrativa en la que se darán cita muchos y complejos elementos sociopolíticos –algo a lo que nunca ha sido ajena la saga, aunque quizá no de forma tan acusada–. Por otro, tendremos un pequeño ejército de secundarios aliados, entre los que encontraremos ocho habitantes de Hope hartos de los Seed –Grace Armstrong, Jerome Jeffries, Nick Rye, Mary May Fairgrave, Hurk Drubman, Jess Black, Sharky Boshaw y Adelaide Drubman–... ¡y tres animales! Boomer, el perro; Cheeseburger, el oso, y Peaches, el puma, pondrán su ferocidad e inteligencia a nuestro servicio. Y, claro, los aliados humanos también serán especialistas en ciertas áreas que nos serán de suma utilidad en la guerra que está a punto de estallar y que pondrá al condado de Hope patas arriba.

Por tierra, agua y aire

Las habilidades mecánicas de Sharky –con su lanzallamas artesano como su principal arma–, las de caza de Jess, la experiencia bélica de Grace o la maestría en el pilotaje de su avioneta de Nick nos servirán para enfrentarnos al ejército de los Seed. Todos ellos nos ayudarán en algún momento, bien prestándonos sus herramientas, bien acompañándonos en misiones concretas.

Hemos mencionado la avioneta de Nick, y eso nos lleva a hablar del tema de los vehículos en «Far Cry 5». Como en entregas anteriores de la saga, su uso será uno de los elementos clave en la exploración del territorio y, como es lógico, los que habrá disponible serán vehículos típicos de la región y algún otro que no. Camionetas, camiones, coches, quads, tractores, hidroaviones, helicópteros... la variedad será enorme, tanta como la imaginación que le echemos a su uso, pues podremos desde hacer bombardeos desde el aire con cartuchos de dinámita y explosivos caseros, hasta convertir un



SE PARECE A...



ASSASSIN'S CREED ORIGINS
La ambientación es radicalmente distinta, pero el enorme mundo abierto es un punto común.



GHOST RECON WILDLANDS
Tanta o más acción se puede disfrutar en este otro mundo abierto de la saga de Ubisoft.



Ya está casi a tiro, no te muevas... La belleza del escenario y su variedad nos descubrirá una salvaje y rica naturaleza rural, plagada de deliciosos animales con recursos de todo tipo.



¡Persecuciones de película! Los Seed no se paran en barras a la hora de imponer su régimen de terror. ¡No les dejemos hacerlo!



CONTRA LA SECTA

La lucha contra los Seed nos descubrirá el fascinante mundo del condado de Hope.



¡Explora el enorme territorio! La América profunda esconderá numerosas sorpresas que descubriremos por tierra, agua y aire, pilotando todos tipo de vehículos... o explorando a pie.



¡Hope County es pura supervivencia! Combate, exploración, alianzas, traiciones... ¡pero también hay que comer! La aventura más básica será cazar y pescar para conseguir recursos primarios



¡Desata tu furia con las armas! Los acólitos de la secta de los Seed son tipos duros y usarán las artimañas más sucias y las armas más potentes a su alcance, para imponer su dominio y eliminar a sus enemigos.



Podremos usar todo tipo de armas de fuego, blancas, explosivos y más. En «Far Cry 5», además, el realismo en el combate se quiere llevar al extremo, tanto visual como táctico. Todo explotará y podremos preparar trampas, si contamos con los recursos.

> **"Armas, vehículos y aliados nos ayudarán a acabar con el brutal control de Seed y los suyos"**

tractor en un vehículo suicida, si es necesario. ¡Una pasada!

Los vehículos, como las armas, serán nuestras herramientas básicas, como es habitual en la saga y, como otras veces, también tendremos la posibilidad de movernos con libertad explorando todo el territorio y consiguiendo recursos básicos usando la caza y la pesca. Y es que la naturaleza de Hope es todo un mundo por descubrir, plagado de posibilidades y secretos.

Un mundo que, además, podremos disfrutar en solitario o con amigos, pues en «Far Cry 5» –como en otras sagas de Ubisoft– se incluirán opciones de modo multijugador, para añadir más diversión a esta aventura contra los Seed.

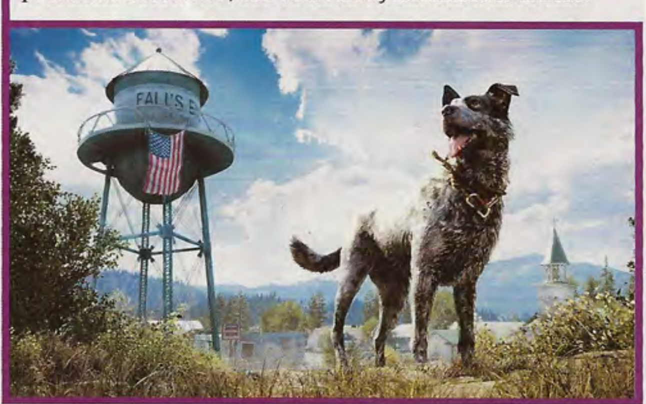
Será un modo de hacer aún más atractiva la guerra contra los Seed, pues habrá que tener en cuenta también que la dificultad de algunas misiones puede aconsejar pedir ayuda a un amigo.

Solo o en compañía

La campaña de «Far Cry 5» contará con un modo cooperativo en la que podremos jugar con un amigo toda la historia. La trama no cambiará, y las misiones, en todo caso, adaptarán su dificultad de forma

Pilotos, cazadores, sacerdotes... ¡y hasta un perro de aliado!

«Far Cry 5» ofrecerá una aventura sensacional, ya juguemos en solitario o en modo cooperativo –también tendrá multijugador versus, Far Cry Arcade–, pero es su campaña, jugando solos o con un amigo, y sobre todo el fantástico diseño de personajes secundarios, el corazón de un desafío impresionante. Los secundarios –incluyendo al perro Boomer– irán más allá de una presencia decorativa, con vehículos y habilidades únicas.



¡Es la guerra total en Hope! Algunos de los combates entre los bandos de los Seed y nuestros aliados serán verdaderas batallas campales. ¡Habrá hasta bombardeos!



¿Volando o conduciendo? Tractores, avionetas, camiones... Todo vehículo que veas puede ser usado para combatir.





¡Ojo con el entorno durante los tiroteos! Todo lo que puedas ver ofrecerá un nivel de interacción completo, así que si en pleno tiroteo ves un bidón de gasolina... ¡úsalo en tu beneficio!

automática según juguemos en solitario o en compañía. Y si alguna misión en solitario contra alguno de los Seed, por ejemplo, nos parece complicada, lo será aún más en cooperativo. En todo caso, los personajes secundarios seguirán estando a nuestro lado en un modo u otro.

Más llamativo será, sin embargo, el modo "Far Cry Arcade", donde la comunidad de usuarios será el principal activo, no solo participando en misiones en solitario o multijugador cooperativo, y también con enfrentamientos por equipos seis contra seis, en distintos mapas, sino incluso creando contenido.

En todos estos modos las mismas condiciones de libertad y jugabilidad serán similares, incluyendo el elevado nivel de interacción con el entorno, que aportará un componente táctico como aliciente –sobre todo de cara al multijugador por equipos–. Piensa en batallas en que poder usar vehículos, ver cómo los edificios explotan, las estructuras se desmoronan sobre los enemigos o podemos usar apoyo tático aéreo. ¡Promete ser algo memorable!

Cuando leas esto la batalla por el condado de Hope estará a punto de empezar y en nuestra mano estará detener los planes de los Seed o dejar que se hagan con el poder en esta bella región. O si prefieres unirte a un grupo de amigos y hacer el loco a bordo de un tractor, será otra posibilidade. Sea como fuere, hay muchas ganas de coger nuestras armas, darle un par de órdenes a Boomer y disfrutar de la belleza natural de Hope. **A.C.G.**



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Rol/Acción
- **Estudio/compañía:** Obsidian/Versus Evil
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 3 de abril de 2018

eternity.obsidian.net

LAS CLAVES

- Será un juego de **rol de estilo y jugabilidad clásicos**, ambientado en un mundo de fantasía.
- Continuará la historia del juego original, y la trama nos llevará a **perseguir a un dios renegado.**
- Tendremos **siete compañeros diferentes** con los que poder formar un grupo de aventureros.
- Usaremos **un barco para movernos y combatir** por las islas del archipiélago de Deadfire.
- El **sistema de combate** será diferente, en tiempo real y por turnos, según luchemos en tierra o mar.

PRIMERA IMPRESIÓN

La jugabilidad y posibilidades del rol clásico de «Pillars of Eternity» se amplían con una segunda parte que continúa la trama del juego original.

PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE

¡El espectáculo del rol ha vuelto!

Nada volverá a ser igual en Eora tras el despertar del dios. La cadena de acontecimientos que se desencadenaron en «Pillars of Eternity» se ha extendido por todo el mundo, llegando a sus confines: el archipiélago de Deadfire. Y pocos de ellos son buenos.

El grupo de aventureros a nuestro mando que provocó esta ira divina ha llegado a Deadfire intentando arreglar el desaguisado, pero el conjunto de islas es enorme, está llena de secretos, misterios y peligros, de criaturas legendarias a piratas, pero también de posibilidades para el comercio y disfrutar de la lucha, la magia y, claro, la Animancia.

«Pillars of Eternity II», de todos modos, no quiere ser una continuación complaciente. Sí, los fans del juego anterior queremos, lógicamente, más y mejor de lo que ya disfrutamos, pero Obsidian ha echado la casa por la ventana durante estos largos meses de desarrollo, para aportar más variedad, novedades y posibilidades al rol de estilo clásico que tantos amamos. Y tras haber probado la beta, muy mal se tienen que dar las cosas para no haber superado las más altas expectativas.

¡Zafarrancho de combate!

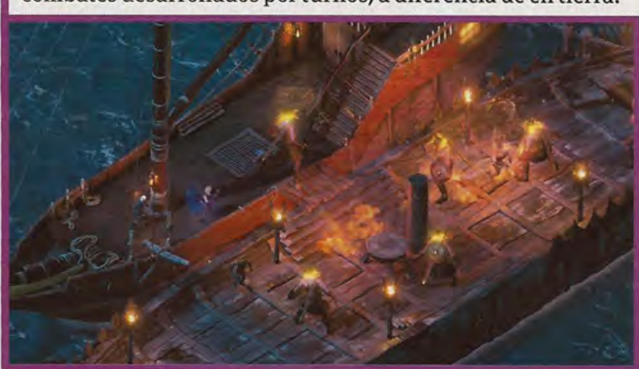
La exploración de las islas de Deadfire será, de por sí, toda una aventura. El territorio a explorar será enorme y de lo más variado. Cada isla ofrecerá una ambientación y escenarios diferentes a los demás, y para llegar hasta cada una y descubrir todo lo que Obsidian nos ha preparado necesitaremos, lógicamente, un barco. Estamos en un conjunto de islas y, de momento, no volamos.

La compra, mejora y mantenimiento de nuestro navío será una de las tareas iniciales en el juego, visitando parajes como Tikawara o Poko Kohara –el aire hawaiano de los nombres es evidente, por cierto–. Son tareas que precisarán disponer de recursos adecuados, lo que nos llevará a otro apartado clave del desarrollo de la acción: comercio. Nuestro barco no servirá tan solo como medio de transporte, sino que se convertirá en un cuartel general flotante, un almacén, un negocio y hasta un buque de guerra. La visita a cada ciudad, la interacción con co-

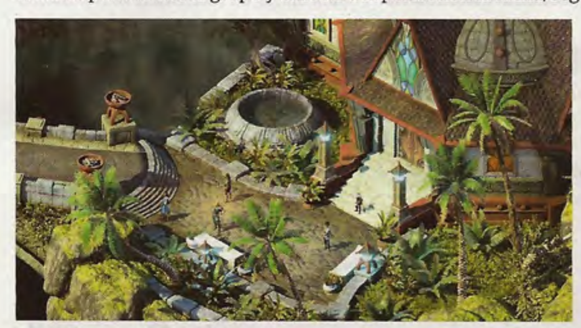
“Viajaremos a Deadfire para disfrutar del rol clásico, en un mundo de fantasía y aventura”

El cuartel general flotante: almacen y buque de guerra

La concepción de Deadfire como un archipiélago lleva al uso constante de un barco como centro neurálgico del grupo de aventureros. Más allá de su uso como medio de transporte, nuestro navíoa se convertirá en un verdadero cuartel general, que usaremos como almacen de recursos –para equipo y comercio entre islas y ciudades–, así como campo de batalla, con combates desarrollados por turnos, a diferencia de en tierra.



¡Libera toda tu magia en combate! El uso de la pausa táctica nos servirá para dar las órdenes pertinentes al grupo y enfocar a la perfección la lucha, según el enemigo.



Junglas, templos, ruinas... Los escenarios que nos esperan en «Daedfire» son enormemente variados y repletos de desafíos.





La Animancia vuelve al mundo de «Pillars of Eternity» en una historia que prosigue la del juego original. La búsqueda de un dios menor huido nos llevará al archipiélago de Deadfire.

merciantes, gobernantes y otros personajes no servirá para aceptar misiones, conseguir recursos y equipo, y comerciar con ellos. Las mejoras constantes en el grupo de aventureros –siete diferentes para formar el equipo– y el barco serán uno de los objetivos. Y si nos vemos atacados por piratas en alta mar, nuestro barco se convertirá en una máquina de guerra total.

Las batallas tras los abordajes se desarrollarán por turnos, a diferencia de la lucha en tierra, que será en tiempo real con uso de pausa táctica. Además, en los combates terrestres se potenciará la parte táctica con los distintos movimientos de personajes que nos obligarán a actualizar constantemente las estrategias, uso de habilidades y combos. La idea es que todo sea mucho más dinámico que en «Pillars of Eternity» y variado, combinando los combates en tierra y mar.

El equilibrio de potencial entre los miembros del grupo será otra de las claves al afrontar las misiones en «Deadfire». Los seis atributos básicos –fuerza, constitución, destreza, percepción, intelector y resolución– se combinarán con las habilidades de tres tipos que todos los personajes tendrán –pasivas, activas y modales–. La idea es ofrecer la mayor flexibilidad y versatilidad posible para ajustar la acción y el desarrollo de la aventura a nuestro estilo más personal, sin límites y aportando, además, posibilidades de rejugabilidad infinitas. Esta flexbilidad se ve en cosas tan iniciales como la creación de los personajes –el editor es impresionante y permite modificar aspectos secundarios de las características casi nimios, pero relevantes– o la misma elección del interfaz, pudiendo colocar los marcadores en pantalla en diferentes posiciones, ajustándose al gusto del jugador.

Son pequeños detalles, pero muy significativos, que indican la preocupación de Obsidian por ofrecer una libertad casi absoluta para vivir una de las aventuras de rol más prometedoras que vamos a vivir en 2018. ¿Estás listo? **A.P.R.**

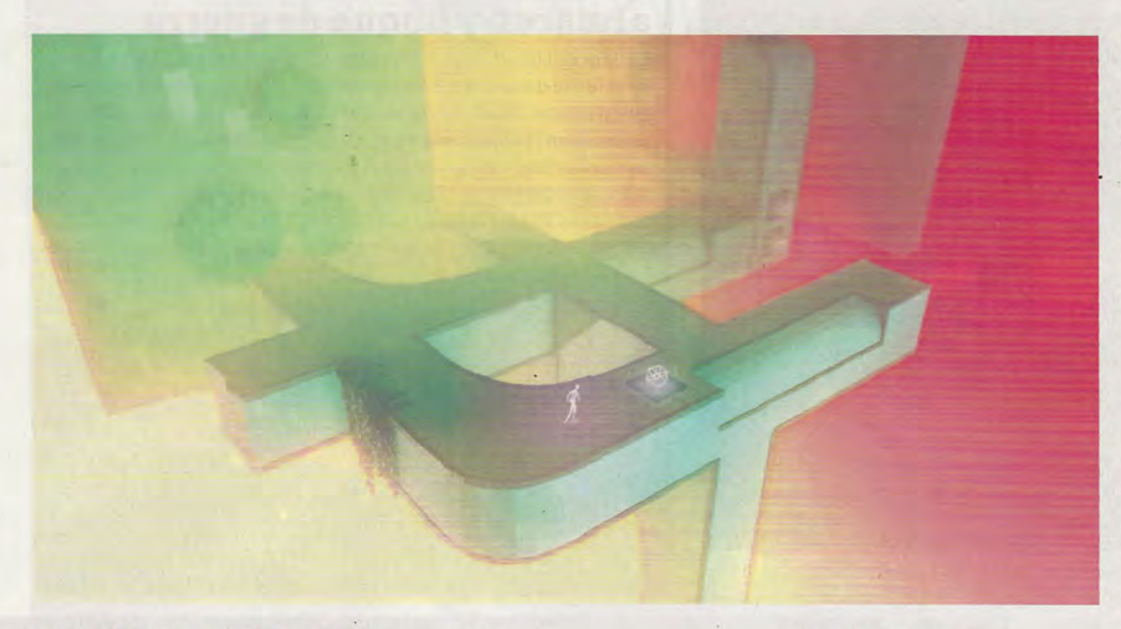
SE PARECE A...



TORMENT: TIDES OF NUMENERA
El surrealista mundo tecnomágico de «Torment» es de los más alucinantes del rol.



TYRANNY
La idea de ponerse del lado del Mal es uno de los alicientes del fascinante mundo de «Tyranny».



ETHERBORN

- **Género:** Puzle/Plataformas
- **Estudio/compañía:** Altered Matter
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 2018

alteredmatter.com/etherborn

Un mundo casi onírico donde las leyes de la física son diferentes y los conceptos de arriba, abajo, gravedad y otros ofrecen posibilidades inesperadas. Así es el universo de «Etherborn», un juego que aúna estética y audio hipnóticos, junto a una libertad única de exploración. Los chicos de Altered Matter trabajan, sin duda, en uno de los proyectos indie más sorprendentes y fascinantes de 2018. Si buscas algo que sea capaz de atraer tu atención hasta aislarte del mundo que te rodea, ve preparándote para entrar en «Etherborn».

ASETTO CORSA COMPETIZIONE

- **Género:** Velocidad
- **Estudio/compañía:** Kunos Simulazioni/505 Games
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** Verano 2018 (acceso anticipado)

www.assettocorsa.net/competizione

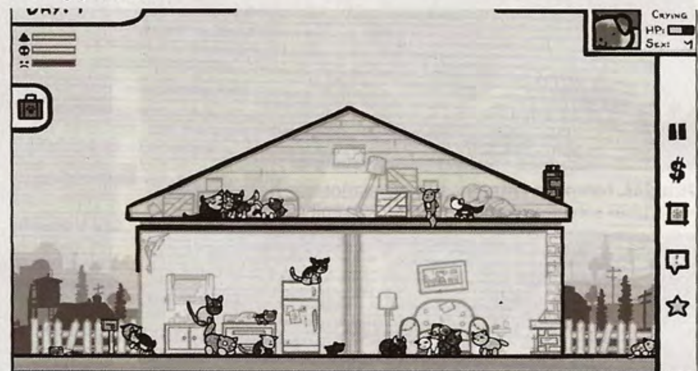


Dentro de pocos meses llegará al acceso anticipado de Steam un nuevo simulador del universo «Asetto Corsa». En «Competizioni» entraremos en el mundo de la competición oficial de las series GT3, con equipos oficiales, pilotos, coches y circuitos. De Ferrari a McLaren, en individual o multijugador, el uso de Unreal 4 ofrecerá una experiencia extremadamente realista en todos los niveles.

MEW GENICS

- **Género:** Simulación
- **Estudio/compañía:** Edmund McMillen/Tyler Glaiel
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** Por confirmar

bindingofisaac.com



El creado de «Super Meat Boy» y «Binding of Isaac» ha devuelto a la vida -o a eso apuntan sus intenciones- su proyecto más complejo, deseado y una vez cancelado, «MewGenics», una obsesión que el autor ya definió en 2013 como una mezcla de «Los Sims», «Pokemon», «Animal Crossing» y «Tamagotchi», con el objetivo de cuidar, criar y hasta modificar la genética gatuna. ¿Una locura?

ONCE UPON A COMA

- **Género:** Aventura/Acción
- **Estudio/compañía:** Thomas Brush/Serenity Forge
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2018

atmosgames.com/coma

Tras despertar de un come, Pete descubre que el mundo no es exactamente como él recordaba. Su pueblo se ha convertido en un lugar poblado por enigmáticos personajes, los adultos han desaparecido, hay niños convertidos en zombis, insectos gigantes, extraños laberintos y muchos peligros alrededor. De su barrio de Reddington Meadow a las montañas de Ashcliff, Pete tendrá a su fantasmal mascota y su navaja de afeitar -bueno, de su padre-, como principales aliados para sobrevivir, combatiendo criaturas tétricas y descubriendo qué ha pasado.

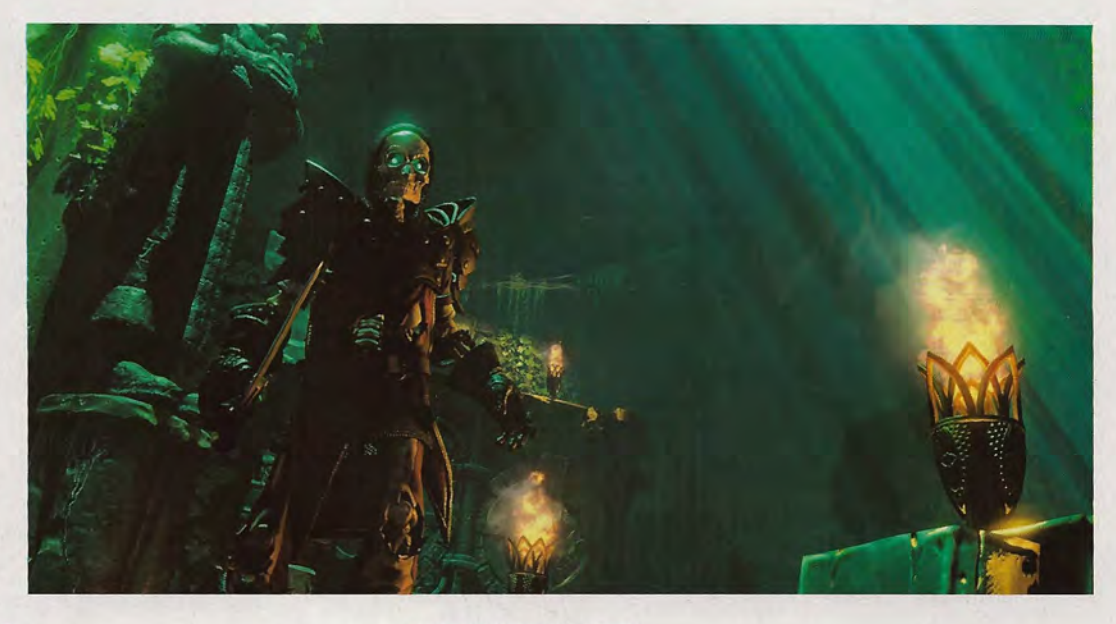


UNDERWORLD ASCENDANT

- **Género:** Acción/Rol
- **Estudio/compañía:** OtherSide Entertainment/505 Games
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2018

www.underworldascendant.com

El regreso al abismo Estigio está cada vez más cerca con «Underworld Ascendant». La narrativa dinámica, variando según las decisiones que tomemos a lo largo de la trama, potenciará la jugabilidad que el estudio quiere otorgar a la aventura gracias al denominado "Improvisation Engine" que nos permitirá experimentar con habilidades y magias de forma creativa, manipulando el entorno y a las criaturas que pueblan el mundo de juego. ¿Podrá superar al mítico «Ultima Underworld»? Dentro de pocos meses tendremos la respuesta.



TOTAL WAR THREE KINGDOMS

- **Género:** Estrategia
- **Estudio/compañía:** Creative Assembly/SEGA
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Otoño de 2018

www.totalwar.com

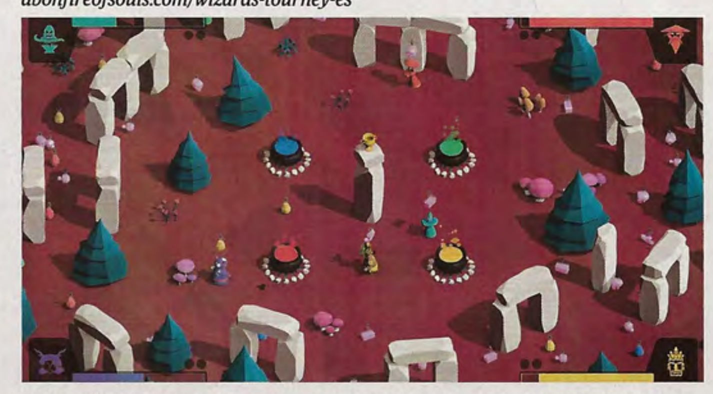


El año 190 de la era actual es el momento en que se desatan las guerras que viviremos en «Three Kingdoms», nuevo juego de la saga «Total War» que llegará el próximo otoño. La unificación de la antigua China bajo una bandera será el eje en torno al que girará la campaña del juego, narrando la alianza de tres héroes contra el despotismo del temible Dong Zhuo.

WIZARDS TOURNEY

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** A Bonfire of Souls
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 2018

abonfireofsouls.com/wizards-tourney-es



Otro indie español que llegará este año, apostando fuerte por la originalidad en su trama, diseño y jugabilidad. En «Wizards Tourney» disfrutaremos de un party game en el que nos convertiremos en uno de los cuatro magos en liza, en un combate en el que no solo importa ganar, sino fastidiar a los demás jugadores para que pierdan. Una competición caótica, vertiginosa y muy divertida.



YOKU'S ISLAND EXPRESS

- **Género:** Aventura/Pinball
- **Estudio/compañía:** Villa Gorilla/Team17 Digital
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Primavera de 2018

villa-gorilla.com

De todas las ideas de mundos abiertos quizá la del juego de Villa Gorilla sea la más sorprendente para un juego. Y es que la isla de Mokumana, a la que ha llegado Yoku para disfrutar del paraíso tropical, se ha convertido en un enorme pinball por obra de los caprichos de una vieja deidad isleña a la que no parecen gustar los visitantes. Sí, estamos ante un juego que es mezcla de acción, aventura, pinball, plataformas y que ofrece un componente de surrealismo nada desdeñable. Si te van los juegos originales, pocos tanto como éste.



MONTA TU PC GAMING

¡Elige tu estilo y lleva tus juegos al máximo!

El universo del hardware gaming está en uno de sus mejores momentos en años, y el PC es la estrella absoluta. Procesadores, gráficas, memorias. Las posibilidades para montar un PC son casi infinitas, pero hemos querido echarte una mano.

Todos los jugadores de PC lo sabemos: nuestra adorada máquina es como un cajón sin fondo en el que la inversión puede no tener fin. La continua actualización de la tecnología, modelos de procesadores, gráficas... es casi una obsesión para muchos. De vez en cuando, también lo sabemos, es conveniente plantearse una actualización completa que, más tarde y poco a poco, puede ir continuando ya por componentes, según nuestras necesidades. Partiendo de esta idea, hemos querido plantear distintas soluciones de configuraciones para disfrutar del PC al máximo, con diferentes opciones. Hemos intentando mantener un equilibrio entre potencia e inversión, por lo que verás que no apostamos, necesariamente, por lo más "top" de gama, pero creemos que esta selección de componentes y configuraciones puede ser una base sólida de cara a plantearte ajustes específicos para tus necesidades.

Verás que hemos planteado configuraciones completas de CPU, pero puedes ir más allá por tu cuenta con componentes extra o periféricos, algo que puede que tratemos más adelante en otro reportaje especial. Por ahora, revisa esta selección de componentes, que esperemos te ayude a poner al día tu PC.

UN PC PARA ALGO MÁS QUE JUGAR A TOPE

Esta configuración está pensada para más que jugar, con el "extreme megatasking" como objetivo: multitarea, videoedición, streaming, juego en detalle ultra... Un sistema pensado para durar años y basado en Core i9, de cara a ampliaciones futuras.

CAJA: THERMALTAKE CORE P3

La elección de un chasis abierto como el de Thermaltake está pensada de cara a la continua actualización de componentes de gran tamaño –como las gráficas– y a favorecer la refrigeración del sistema, ya que apuntamos a un equipo de gran rendimiento. El Core P3 es versátil y práctico.





139 €

PLACA BASE: MSI GAMING M7 ACK

Apostamos por la nueva generación de CoreX –hacia los Core i9, en concreto–, y una de las soluciones más eficientes en placas base con socket LGA 2066 y chipset X299 es esta placa de MSI. Además de la robusta fabricación, su integración de bahías M.2 es brillante. No te arrepentirás.



379.90 €

GRÁFICA: MSI GEFORCE GTX 1080 TI GAMING TRIO

Es uno de los modelos más potentes y equilibrados de GTX 1080 Ti. Es tan espectacular como sus "hermanas", las Lightning de MSI, pero algo más asequible.



884.90 €

CPU: CORE I9 7900X

Entramos en un nuevo territorio de multitarea extrema con los Core i9. Apostando incluso por la CPU base de gama, sus 10 núcleos dan potencia de sobra a buen precio.



879.99 €

DISCO DURO: SAMSUNG 960 PRO NVME M.2 SSD PCI-E 512GB

Si te decides por pasar a los nuevos M.2 PCIe –y si apuestas por potencia de proceso, debes hacerlo– este modelo es excepcional. Es algo caro, pero merece la pena.



274.90 €

MEMORIA: G.SKILL TRIDENT Z RGB DDR4 3000 32GB 4X8 GB

Buscamos algo más que juego, como edición de vídeo y multitarea extrema, así que la memoria es un factor fundamental. Estos 32 GB no te sobrarán en el futuro.



439 €

REFRIGERACIÓN: THERMALTAKE FLOE RIING RGB 280 TT

Para apostar por un procesador con OC y de tarea extrema, la refrigeración líquida es de lo más recomendable. Este modelo de Thermaltake es especular y muy eficaz.



159 €

FUENTE: NOX HUMMER 850W 80 PLUS BRONZE MODULAR

Si no vas a montar una segunda gráfica ni más componentes de gran consumo, este modelo de Nox ofrece toda la potencia necesaria para tu equipo, con fiabilidad.



74.99€

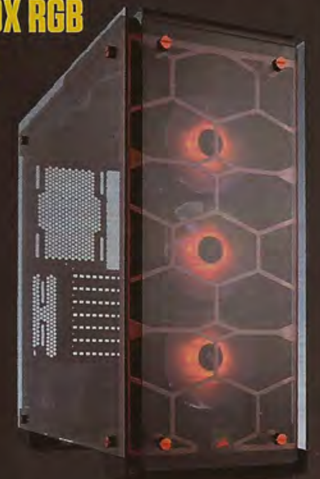
TOTAL EQUIPO: 3 231.68€

SÁCALE EL JUGO A TU NUEVO COFFEE LAKE

Disfruta de la potencia de los nuevos procesadores de Intel con un equipo en el que, sin estar totalmente a la última, podrás disfrutar de tus juegos al máximo nivel. Y también podrás dedicarte a hacer streaming sin el menor problema.

CAJA: CORSAIR CRYSTAL 570X RGB CRISTAL TEMPLADO USB 3.0

Tan bonita como eficiente en refrigeración, es un auténtico capricho, pero si quieres un PC del que fardar, además de disfrutar de su potencia, es una elección que te satisfará tanto como a tus amigos les gustará verlo. Este chasis de Corsair es enormemente popular en los últimos tiempos.



199 €

PLACA BASE: ASUS ROG MAXIMUS X HERO

Estamos ante uno de los modelos más equilibrados y versátiles de Asus basado en el chipset Z370, si vas a apostar por la generación Coffee Lake. Además, permite acoplar piezas impresas en 3D para personalizarla, con lo que si eres manitas puedes darle un toque realmente único.



259.90 €

GRÁFICA: ASUS ROG STRIX GEFORCE GTX 1080 GAMING 8GB

No vamos a ir al extremo con este equipo, pero vamos a apostar por una gráfica de lo mejorcito de NVIDIA y Asus. Una GTX 1080 para que nada –¡nada!– se te resista.



669 €

CPU: CORE I7 8700K

Y llegamos al corazón del equipo. El nuevo i7 8700K nos permite –si es lo que buscas– apostar por una CPU para OC. Si no, puedes ir a por el i7 8700, ligeramente más barato.



326.99 €

DISCO DURO: KINGSTON HYPERX SAVAGE SSD 480GB SATA3

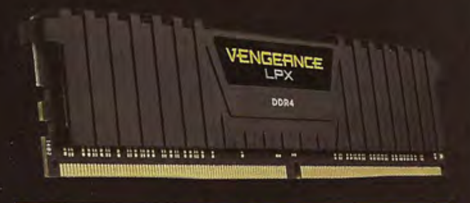
Si sigues siendo fiel al formato SSD de 2.5", estás ante un modelo de Kingston realmente sensacional. En pruebas de fábrica es un auténtico cañón.



195.59 €

RAM: CORSAIR VENGEANCE LPX DDR4 3000 16GB 2X8GB CL15

Con 16 GB de RAM tendremos de sobra para cubrir todas las necesidades del jugador más exigente, unidas a las prestaciones de este kit doble de Corsair. No necesitas más.



201 €

REFRIGERACIÓN: NZXT KRAKEN X42

Aún apostando por el OC, la eficiencia de este modelo de refrigeración líquida de NZXT cubrirá todas tus necesidades y el rendimiento exigido a tu CPU.



129 €

FUENTE: CORSAIR CX750M 750W 80 PLUS BRONZE MODULAR

Las necesidades de consumo de un equipo con esta configuración no son exageradas, y con una fuente como esta de Corsair, no tendrás problemas de rendimiento.



93 €

TOTAL EQUIPO: 2 037.48 €

UN PC CON RYZEN LLEVADO AL MÁXIMO

Si eres de los que quieres experimentar las bondades de las nuevas tecnologías que AMD nos ha traído durante 2017, y no quieres esperar a lo que está por llegar este año, esta configuración basada en Ryzen te hará gozar como nunca con tus juegos.

CAJA: THERMALTAKE CORE V71

Es uno de los chasis cerrados más bonitos de Thermaltake, y de los más versátiles en configuración de componentes, así como de máxima eficiencia en refrigeración por sus enormes ventiladores frontales y superiores. Hay una versión –más cara– con el lateral de cristal templado.



149 €

PLACA: MSI XPOWER GAMING TITANIUM

El chipset X370 es el eje de esta placa con socket AM4 para Ryzen, una de las más espectaculares de MSI, además de ser extremadamente potente, robusta –como todas las de MSI– y eficientes. Sensacional en las conexiones y en las bahías para M.2, que incluyen eficaces disipadores.



249.90 €

GRÁFICA: MSI RADEON RX VEGA 64 8G

El modelo más potente de las nuevas RX Vega, con el sello de MSI, es una magnífica apuesta para acompañar al Ryzen que se convierte en el corazón de este sistema.



719.89 €

CPU: AMD RYZEN 7 1800X

Mientras esperamos a que la familia Ryzen se amplíe este 2018, el tope de gama actual es un procesador sensacional con el que AMD ha vuelto a las ligas mayores.



311.50 €

DISCO DURO: KINGSTON HYPERX SAVAGE SSD 480GB SATA3

Repetimos elección de disco duro SSD con esta configuración, al ofrecer una capacidad de almacenamiento más que de sobra para tus necesidades de juego.



195.59 €

RAM: CORSAIR VENGEANCE LPX DDR4 3000 16GB 2X8GB CL15

Nos ocurre igual con este kit de RAM de Corsair. Su calidad y los 16 GB de memoria serán más que suficientes para disfrutar al máximo de tus juegos.



201 €

REFRIGERACIÓN: CORSAIR COOLING HYDRO SERIES H110I

Este modelo de refrigeración líquida es compatible con el socket AM4 y su radiador de 280 mm y dos ventiladores aseguran que tu Ryzen se mantenga fresco.



125.17 €

FUENTE: CORSAIR CX750M 750W 80 PLUS BRONZE MODULAR

Cerramos, de nuevo, con otro componente Corsair. La misma fuente que en el sistema anterior, nos asegura toda la potencia necesaria para que nuestro PC Ryzen funcione.



93 €

TOTAL EQUIPO: 2 045.05 €

EQUIPOS GAMING COMPLETOS

¿No quieres complicarte la vida montando tú mismo tu nuevo PC? Pues las mejores marcas lo han hecho por ti. Cuatro alternativas potentes para disfrutar durante años.

ASUS GT51CH

No, no has leído mal. Sí, estamos ante un equipo de alta gama, pero basado en la 7ª generación de Core i7. Y no, no está por debajo de otros modelos más actuales. Su sensacional equilibrio de componentes y su configuración pensada para más que jugar –sus 32 GB de RAM dan de sobra para todo– hacen de este modelo de penúltima generación de Asus uno de los más versátiles y potentes del mercado. Y, además, su precio es muy ajustado para todo lo que incluye, ya que también viene con periféricos de control. Un súper PC.





INFOMANÍA

- **Sistema operativo:** Windows 10 Home
- **Procesador:** Core i7 7700K
- **Chipset:** Intel Z270
- **Gráfica:** GeForce GTX 1080
- **Memoria:** 32 GB, DDR4 a 2400MHz
- **Ranuras de expansión:** 3 x M.2, 2 x PCI-e x 1,3 x PCI-e x 16
- **SATA:** 6 x SATA 6 Gb/s
- **Almacenamiento:** 1 TB SATA, 256 GB SSD
- **Unidad óptica:** Supermulti DVD RW
- **Red inalámbrica de datos:** 802.11 ac2 x2 , Bluetooth V4.1
- **Red:** 10/100/1000 Mbps
- **Audio:** ESS Hi-Fi Audio, Sonic Studio, 7.1 canales de audio de alta definición
- **E/S panel frontal:** 1 x Auricular, 1 x Micrófono, 1x USB 3.1 Gen 2 Type-A, 1x USB 3.1Gen 2 Type-C, 2x USB 3.1Gen 1
- **E/S panel trasero:** 2 x USB 2.0, 6 x USB 3.1 Gen 1, 1 x red RJ45, 1 x 7.1 canal(es) de audio, 1 x entrada(s) de alimentación
- **Dimensiones:** 262 x 584 x 587 mm, 380 x 700 x 680 mm, (Sin adaptador) con embalaje
- **Peso:** 23 kg
- **Color:** Gris
- **Accesorios:** Teclado, Ratón, Cable de corriente, Tarjeta de garantía, Manual de instrucciones,
- **Software:** Antivirus (versión de prueba), Aegis III, ASUS WebStorage

2 495 €

www.game.es

CORSAIR ONE

Si estás dispuesto a estar a la última con tu PC gaming y el espacio es una preocupación, el volumen de 12l de las nuevas configuraciones del Corsair One (Pro Plus y Elite) ofrecen una potencia extrema de última generación –Core i7 de 8ª generación y gráficas GTX 1080 Ti– seguro que será perfecto para ti. Eso sí, tanto diseño como potencia se pagan en los nuevos Corsair, pues su precio en euros supera los 3000 en ambos casos –los precios actuales en dólares no incluyen impuestos–. Eso sí, vas a tener PC extremo para rato.

MODELO	CORSAIR ONE PRO PLUS	CORSAIR ONE ELITE
CPU	Intel Core i7-8700K, refrigeración líquida	Intel Core i7-8700K, refrigeración líquida
PLACA BASE	Z370 CORSAIR ONE	Z370 CORSAIR ONE
GPU	NVIDIA GeForce GTX 1080 Ti, refrigeración líquida	NVIDIA GeForce GTX 1080 Ti, refrigeración líquida
DRAM	DDR4-2400 VENGEANCE LPX de 2x8 GB	DDR4-2666 VENGEANCE LPX de 2x16 GB
ALMACENAMIENTO N.º 1	SSD NVMe M.2 de 480 GB	SSD NVMe M.2 de 480 GB
ALMACENAMIENTO N.º 2	HDD 2,5", 5400 RPM y 2 TB	HDD 2,5", 5400 RPM y 2 TB
PSU	CORSAIR SF500	CORSAIR SF500
VENTILADOR	CORSAIR ML140	CORSAIR ML140
SO	Windows 10 Home	Windows 10 Home
PVPR (SIN IMPUESTOS)	2799,99 $ SIN IMPUESTOS	2999,00 $ SIN IMPUESTOS

www.corsair.com





LENOVO LEGION Y920

El segundo equipo recomendado basado en la 7ª generación de Core i7 está al mismo nivel que el de Asus, aunque en un tamaño mucho más reducido –lo que también, al buscar soluciones de diseño innovadoras, encarece su precio–. Está pensado, como los de MSI, para ser usado de forma intensa con RV, lo que facilita con sus conexiones frontales HDMI para el visor. SUs 32 GB de RAM quizá son excesivas únicamente para jugar, pero si le vas a dar más usos, no te van a sobrar. Otro PC gaming potente y equilibrado.



INFOMANÍA

- **Procesador:** Core i7-7700K
- **Sistema operativo:** Windows 10 Home
- **Tarjeta gráfica:** GeForce GTX 1080 de 8 GB
- **Placa base:** Ranuras duales compatibles con SLI VGA
- **Memoria:** DDR4 Corsair de 32 GB que permite aumentar la frecuencia
- **Almacenamiento:** HDD SATA de 4 TB, 2 SSD PCIe RAID 0 de 512 GB, SSD PCIe de 512 GB
- **Refrigeración:** 130 W
- **Fuente de alimentación:** Hasta 625 W
- **Dimensiones:** 478,9 mm x 503.5 mm x 206,4 mm
- **Volumen:** 34 L
- **Peso:** 14,1 kg
- **Wi-Fi/LAN:** Killer DoubleShot Pro. 2x2 AC, Gigabit Ethernet, Bluetooth 4.0
- **Puertos traseros:** 4 USB 3.0, 2 USB 2.0, Conector PS/2, Conector VGA, HDMI, LAN Gigabit RJ45 con LAN Killer, 6 puertos de audio con S/PDIF
- **Puertos delanteros:** 4 USB 3.1, USB tipo C, HDMI, Toma combinada de micrófono y auriculares
- **Software preinstalado:** CyberLink Power2Go, CyberLink PowerDVD, DAI, Lenovo Companion, Lenovo Nerve Center, Centro de soluciones de Lenovo, Microsoft Office 2016, Rescue System

2 799 €

www.pccomponentes.com

MSI INFINITE X

Las innovadores soluciones de diseño de MSI en configuración, espacio y refrigeración –además de estética– se unen en el fascinante Infinite X. La evolución de la gama Infinite –la nueva compacta de MSI– ofrece con este modelo un equilibrio perfecto de potencia, versatilidad y componentes de última generación. Quizá la RAM es el único elemento que se queda ligeramente atrás sobre el resto de componentes, pero incluso así, es un auténtico equipazo.

INFOMANÍA

- **Sistema Operativo:** Windows 10 Home
- **Procesador:** Intel Core i7-8700K (3.7 GHz/4.7GHz)
- **Chipset:** Intel Z370
- **Color:** Negro
- **Gráfica:** NVIDIA GeForce GTX 1080 Armor 8GB OC GDDR5X
- **Memoria:** 16 GB (8GB x 2) DDR4 2400 MHz
- **Slots de memoria:** 4 (64 GB Máximo)
- **Disco SSD:** 256 GB (1 x 256GB) M.2 NVMe PCIe SSD
- **HDD:** 2 TB 7200RPM
- **Unidad óptica:** DVD/RW Super Multi
- **Comunicaciones:** Intel WGI219Vethernet (10/100/1000M)
- **WLAN:** Intel AC3168 802.11 AC
- **Bluetooth:** 4.2
- **Puertos de audio:** Frontal: 1 x Mic-in, 1 x auriculares-out / Trasera: 1 x Line-in, 1 x, Line-out, 1 x Mic-in, 1 x CS-out, 1 x RS-out, 1 x SPDIF out, 7.1 canales
- **Fuente de alimentación:** 550W 80 Plus Bronze
- **USB:** 1 x USB 3.1 Gen 1 Type C, 5 x USB 3.1 Gen 1 Type A, 3 x, USB 2.0
- **Vídeo (Placa Base):** 1 x HDMI, 1 x DP
- **Viídeo (Tarjeta Gráfica):** 3 x Display port, 1 x HDMI, 1 x DVI-D
- **Software:** Office 2016 (prueba 30 días), BurnRecovery, Dragon Eye, MSI, Remind Manager, Gaming App, Mystic Light, Super, Charger, Commend Center, Power DVD 12, Nahimic, Xsplit

2 899 €

es.msi.com





ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

Hemos visto cómo las compañías grandes se mezclaban con los desarrolladores indie en la GDC, una vez más. Pero esta vez, hasta el poder de la nube hace que todo esté más cerca. Los pequeños pueden usar tecnología realmente potente y actual.

MUTANT YEAR ZERO: ROAD TO EDEN

Un pato, un cerdo y una mutante entran en un bar...

Género: Acción **Idioma:** Inglés **Desarrollador:** Funcom **Lanzamiento:** 2018 **Web:** *mutantyearzero.com* **INTERÉS:**

El pato del espacio tuvo un mal día en los 80, pero eso es pasado y no vamos a poner pegas porque algunos personajes nos suenen. En «Mutant Year Zero: Road to Eden» vemos ya que Funcom saben llamar nuestra atención. La música del tráiler, la ambientación y saber que hay mutantes nos vale.

Con otro mundo echado a perder, lo que nos enseñan mezcla especies con armas en un juego que apunta al combate táctico de «XCOM», pero que también permite explorar como en los juegos de rol clásicos. Un bosque, un bar o una ciudad abandonada dan para much as historias. Además, la jugabilidad permite momentos de sigilo en tiempo real, de forma que podremos ver varias formas de enfrentar cada situación. La presentación en GDC y la fecha de 2018 sirven para que nuestro interés se dispare.





Los bosques, ciudades y otros entornos permiten una variedad que agradecemos en juegos así de tácticos.



Las armas parecen sacadas, en algunos casos, de «Duke Nukem». Pero seguro que no hay enemigo demasiado grande para ellas.

EN CAMPAÑA

LA AVENTURA ESPACIAL. LA OSCURA AMENAZA

Andrés Samudio es para muchos el Viejo Archivero. Con esto sobra cualquier presentación. De modo que vayamos a lo que toca hoy, el siguiente paso en una gran aventura de lo más original. Los años que ha dedicado Samudio a traernos grandes historias prometen una gran explosión con "La Aventura Espacial. La Oscura Amenaza". Los juegos conversacionales van a tener un espejo donde mirarse, con un libro de 400 páginas en el que no te dará vergüenza ver un firfurcio. Desde 2012 o antes hemos esperado esta aventura.



verkami.com/users/59582

THE BEAST INSIDE

Cuando mezclan paranoia con terror y cosas que descubrir ya tenemos juego. Como este «The Beast Inside» con su meta de 37.382 euros en Kickstarter. El juego nos mete en la piel de un agente de la CIA. Detrás hay un estudio polaco, Movie Games S.A., que puede dar con una buena mezcla entre acción e investigación. El uso de la primera persona, una ambientación oscura y el arte de Illusory Ray Studio nos inspiran cierta confianza. Como si lo siniestro del juego fuera a transformarse en una gran experiencia.



http://kck.st/2GrzUj9

Empieza la temporada de los grandes eventos y presentaciones, con la GDC como abanderada y multitud de títulos y estudios dispuestos a hacer todo el ruido posible durante los próximos meses. 2018 promete ser un año realmente estelar para el mundo indie, pero en las páginas que siguen vamos a ver cómo grandes compañías y pequeños estudios van a compartir importancia en el futuro más próximo, pues a los juegos más originales y rompedores se vienen a sumar nuevas experiencias para grandes sagas y nuevas aventuras en juegos ya consagrados: expansiones, DLC, misiones extra y mucho más. Prepárate para empezar a apuntar en tu lista los nombres de los juegos que van a convertirse en las estrellas del año. La primavera acaba de comenzar y ya está todo caliente.

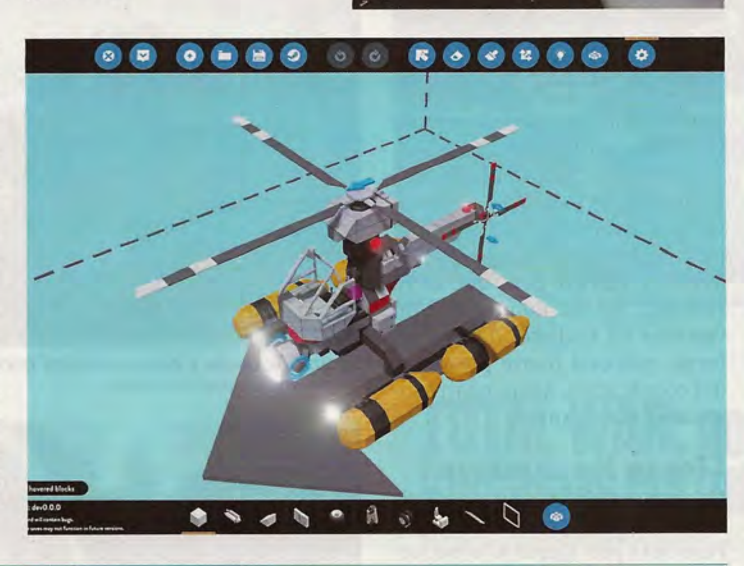
ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA ZONA MICROMANÍA

STORMWORKS BUILD AND RESCUE

Servicio de rescate marítimo, ¿dígame?

■ **Género:** Simulador ■ **Idioma:** Inglés ■ **Desarrollador:** Sunfire Software
■ **Lanzamiento:** 28 de febrero 2018 ■ **Web:** *mcro.org/stormworks*
INTERÉS:

Si el mes pasado nos centrábamos en un juego de destruir, esta vez vamos a lo contrario. Con un título que nos invita a salvar todo lo posible entre tormentas y desastres varios. Con atención a lo que podemos crear para ofrecer el mejor servicio. Tanto en tierra, mar como aire, el motor del juego nos ofrece herramientas para hacer máquinas que cumplan con su cometido. La física del agua afecta a cómo flotan los barcos. El aire no es sencillo de controlar. Las misiones son variadas. Vamos, que este juego promete horas de diseño, pruebas y misiones con garantía de éxito.



TRAILBLAZERS



Corre, pinta, gana

■ **Género:** Velocidad ■ **Idioma:** Inglés ■ **Desarrollador:** Supergonk ■ **Lanzamiento:** 2018
■ **Web:** *trailblazersgame.com*
INTERÉS:



Cuando existe un modo cooperativo, parece que las carreras son aún más divertidas en cualquier juego de velocidad. Es lo que tiene este tipo de multijugador, que siempre se gana al incluirlo, sea con el modo que sea. Al menos, si se hace bien. ¿Y cómo se corre en equipo? Olvida las Olimpíadas, porque esta vez se trata de pintar la carretera, como hemos visto en otros juegos, generalmente de acción o estrategia. Esta vez correremos y competimos por llegar antes y con más kilómetros de nuestro color. Una idea de lo más peculiar que nos gustaría ver en más géneros o juegos de carreras. ¿Participas?

PIXELMANÍA

ION MAIDEN



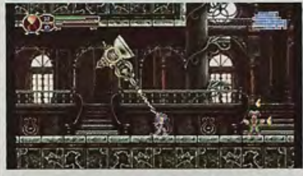
El título de este regreso a los gráficos de «Duken Nukem 3D» nos recuerda el humor de 3D Realms, con un nuevo título de acción hecho a la antigua.
■ *ionmaiden.com*

MECHS V KAIJUS



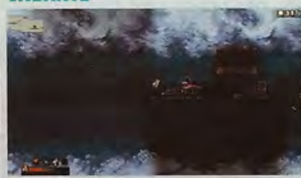
La llegada de "Pacific Rim 2" y que nos gusten los monstruos enormes, junto a robots igual de grandes, nos hace querer píxeles aún mayores.
■ *doblepunch.com*

TIMESPINNER



Otro juego que se clasifica entre «Metroid», «Castlevania» y cientos de títulos con el mismo estilo. Aunque en PC tuviéramos muchos antes de estos dos.
■ *timespinnergame.com*

VAGANTE



Investigamos mazmorras mientras tememos que nos toque la helada mano de la muerte permanente. ¿A que sabemos crear tensión?
■ *vagantegame.com*

Solemos fijarnos en aspectos de los juegos que no nos llaman la atención en la vida real. Pero es algo que nos sorprende por cómo evoluciona la representación de la realidad en la pantalla. Cosas que parecen pequeñas, pero que llevan muchos días de trabajo intenso.

DEMOS

FINAL FANTASY XV WINDOWS EDITION



Aunque no ha sido un título que triunfe mucho en ordenadores, nos encanta ver este nuevo «Final Fantasy» en su mejor versión.
store.steampowered.com/app/671210

GRAVEL



La apuesta de este título es clara. Solo busca darnos acción al volante con el objetivo de superarnos... y a nuestros amigos.
store.steampowered.com/app/558260

PAST CURE



Entre la realidad y los sueños, tenemos otra historia de investigación que mezcla combates con mecánicas de infiltración.
store.steampowered.com/app/646050/Past_Cure

STATE OF DECAY 2

El ciclo de la noche y el día

Género: Acción **Idioma:** Español **Estudio:** Undead Labs **Disponible:** 22 de mayo 2018 **Precio:** 29,99€ (incluido en Xbox Games Pass)
Web: *stateofdecay.com* **INTERÉS:**

De no saber mucho hace semanas, a conocer casi todo. Así hemos vivido los últimos años desde que se dio a conocer «State of Decay 2». Un título que promete oleadas de zombis y coches en los que abrir una puerta puede significar una baja.

Entre lo que nos promete el juego de Undead Labs, se han esmerado en decir que esta segunda parte la ha hecho la comunidad. Algo metafórico, pero que se ve reflejado en las opiniones convertidas en realidad dentro del juego, con una fuerte presencia del cooperativo, hasta cuatro jugadores simultáneos.

Llegan los cambios

La parte técnica pasa por convertir la tercera en primera persona. Pero más aún llama la atención el ciclo de día y noche. Una característica que cambia radicalmente el estilo de juego. Mientras estemos lejos de la base, tendremos que buscar recursos y superar misiones. Pero no es lo mismo ver de lejos al enemigo que encontrarlo a pocos pasos. El uso de la iluminación y detalles jugables nos presentan una experiencia de la que pueden estar orgullosos sus responsables.



El ciclo de noche y día en «State of Decay 2» es mucho más espectacular que en el título anterior de la serie.



Aparte de luchar contra los zombis, también debemos buscar tiempo y recursos para crear una base segura.

DIARIO DE DESARROLLO

ECO REPORT #1



La evolución visual de este título en los últimos tres años bien puede ser un revulsivo para que otros obren en consecuencia.
strangeloopgames.com

BLACK DESERT ONLINE



Cuando se dice que un juego da un salto en cuanto a desarrollo, quizá sea por lo que comentan de este y cómo aprender de los errores.
blackdesertonline.com

TWO POINT HOSPITAL



El primer vídeo de una partida en este título confirma que tendremos un simulador de hospital como los clásicos de hace años.
twopointhospital.com

HEARTS OF IRON IV: WAKING THE TIGER



Estrategia de primer nivel es lo que muestran con esta expansión que pone a China como protagonista de la contienda.
heartsofiron4.com

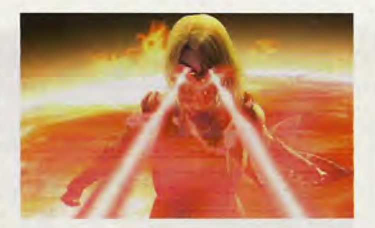
Cuando un juego tiene micropagos, puede que haga algo mal. También hay posibilidad de todo lo contrario. Son añadidos que se vuelven habituales. Pero hay actualizaciones que son verdaderos regalos para los fans, que suman muchas horas sin pagar más.

INJUSTICE 2 LEGENDARY EDITION

Más nivel, objetos y clases particulares de tus héroes

Género: Lucha **Idioma:** Español **Estudio:** NetherRealm Studios **Disponible:** 27 de marzo 2018 **Precio:** 39,99€ **Web:** *injustice.com* **INTERÉS:**

Como en cualquier juego de lucha, aprender a jugar lleva muchas más horas que las peleas reales. Por eso, agradecemos las ayudas que aporta «Injustice 2» en esta edición legendaria. Es un paso más para acercar el género a las masas. Pero no es solo esto lo que justifica el relanzamiento del título. También nos encontramos más niveles por arriba, para encontrar nuestro puesto en los rankings mundiales. Eso y objetos que desbloquear, junto a opciones para completar el equipamiento de cada personaje.







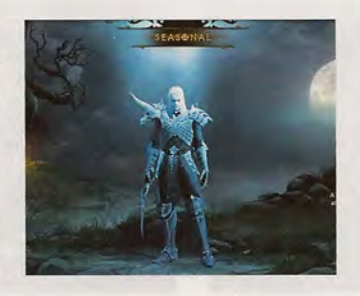
Esta reedición añade más niveles, hasta el 30, que también están disponibles para quien ya tenía el juego base.

DIABLO III

No hay temporada mala

Género: Rol **Idioma:** Español **Estudio:** Blizzard **Disponible:** 23 de febrero 2018 **Precio:** Gratuito **Web:** *diablo3.com*
INTERÉS:

Tanto si coleccionas mascotas, con la llegada del oso de Blaine, como si quieres más espacios para accesorios, «Diablo III» tiene algo para ti. La temporada XIII trae más recompensas para los fieles. Los retos son difíciles, pero al tiempo divertidos. Además, Haedrig ofrece obsequios entre varias clases.



TOTAL WAR: ROME II DESERT KINGDOMS CULTURE PACK

No se construye en un día...

Género: Estrategia **Idioma:** Español **Estudio:** Creative Asembly **Disponible:** 8 de marzo 2018 **Precio:** 8,99€ **Web:** *totalwar.com*
INTERÉS:

La base histórica de la serie «Total War» siempre nos ha atraído. Ahora, estrenamos cuatro facciones con Kush, Saba, Nabatea y Masaesyli. Más contenido, con Cleopatra y Teuta al frente. Más Historia. «Total War» en estado puro.



MODS

FALLOUT 4
VIVID



El salto en calidad de las texturas que aporta este mod nos deja ver el juego a 4K como nunca.
nexusmods.com/fallout4/mods/25714

FALLOUT 4
IMMERSIVE MOVEMENT



Los movimientos de «Fallout 4», de sus personajes, cambian de forma que son más creíbles.
nexusmods.com/fallout4/mods/30151

KINGDOM COME: DELIVERANCE
STAR WARS SABLES

Si quieres acabar con parte del realismo en este juego, prueba a introducir unos sables de luz en plena Edad Media.
nexusmods.com/kingdomcome deliverance/ mods/315



FINAL FANTASY XV
HERRAMIENTA OFICIAL



Para quien echara de menos esta saga en PC, aquí la tenemos con añadido extra. Un complemento oficial para modificar el aspecto.
finalfantasy.com

Nos resistimos a pensar que algunos juegos se han ido para siempre. Pero la moda de las cartas hace que no perdamos la esperanza. Por el lado de las versiones beta, parece que también hay una fiebre por ver qué mes hay más al mismo tiempo.

ACTUALIZADOS

CLOSERS



Nata se une al elenco de los antihéroes en «Closers», que trae el espíritu del anime a nuestro PC.
■ *closers.enmasse.com*

WARCRAFT III



¿Preparación para una nueva entrega? «WarCraft III» recibe soporte para 24 jugadores y 4K.
■ *battle.net*

BATTLERITE



Por medio de una animación Stunlock Studios avanzó un nuevo campeón en «Battlerite».
■ *battlerite.com*

FORTNITE 3.1



Con mejoras importantes, «Fortnite» se actualiza, incluyendo equilibrio y rendimiento.
■ *epicgames.com*

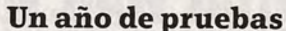
GWENT



El complemento de «The Witcher» se actualiza con modo nuevo para ser un eSport grande.
■ *playgwent.com*

FABLE FORTUNE

Que sirva para mantener la esperanza

■ **Género:** Cartas ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio:** Flaming Foul Studios ■ **Lanzamiento:** 21 de febrero 2018 ■ **Web:** *fable-fortune.com*
INTERÉS: 

Quizá haga ya demasiado que no vemos una entrega de «Fable» en PC. Porque, esta vez, no lo consideramos tal. Lo que trae «Fable Fortune» es solo un minijuego, como los que podríamos encontrar en la saga de rol creada por Lionhead Studios con Peter Molyneux al frente. Con ambos fuera de la circulación o del candelero, según se mire, Fable ha dejado de ser una franquicia de moda. De ahí que nos extrañara un poco ver un juego de cartas basado en los personajes de la serie. Uno que bebe mucho de Hearthstone, aunque con ciertos giros que lo hacen interesante.



Un año de pruebas

El carácter "free to play" de «Fable Fortune» viene dado por su progresión. Al ganar o perder obtenemos monedas. El número depende de nuestro juego y de la promoción que haya en ese momento. Así, con 1.000 unidades podemos comprar sobres que añaden personajes y hechizos. Una amplia colección que revive algunos momentos que vimos en los juegos de aventuras. Con poderes que cambian el sentido de una partida y otros que son más sosos. Pero, en general, con un buen diseño y un equilibrio de fuerzas que han tocado poco desde el lanzamiento. Aunque, en realidad, hemos tenido casi un año de pruebas antes de ver «Fable Fortune» como un lanzamiento en toda regla.





APÚNTATE A LA BETA

PALADINS: BATTLEGROUNDS

Con fases de testeo que parecen haber ido bien, «Paladins: Battlegrounds» necesita de la ayuda de una gran comunidad. Con un nuevo modo de 100 jugadores, parece que cualquier apoyo hacia su período de alfas y posteriores betas va a ser de agradecer.
■ *paladins.com*

TOTAL WAR ARENA

El modelo de Wargaming.net parece pasar por diversificar. Con un respiro para reconsiderar su inversión en eSports, «Total War Arena» puede unir varios de sus proyectos, con una franquicia muy respetada en el título y la coletilla de "Arena".
■ *totalwararena.net*

Cuando nos ponemos exigentes con un género, no hay mejor revulsivo que una buena edición especial. Este mes, sin embargo, nos hacemos eco de un lanzamiento mejor. Por ser diferente, pero también por no traer la típica figura de un héroe...

TOTAL WAR SAGA THRONES OF BRITANNIA



En realidad, esperábamos algo más

■ **Género:** Estrategia ■ **Idioma:** Subtítulos en español ■ **Estudio:** Creative Asembly ■ **Lanzamiento:** 19 de abril 2018 ■ **Precio:** 39,95€
■ **Web:** *obsidian.net* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Mientras Alfredo el Grande se defiende ante los vikingos, estos no dejan ocasión para asentarse por el Norte de Britania. Esta edición limitada nos ayuda a pensar en la siguiente partida cuando el ordenador está lejos. Aquí entra en juego la caja que acompaña a este «Total War Saga: Thrones of Britannia». Por menos de 40 euros nos encontramos una caja metálica que reproduce los motivos de uno de los cascos de la época, Sutton Hoo. Este es parte de una armadura reconstruida, perteneciente al período anglosajón. Es original, sin duda, pero viene a ser lo más destacable de la edición limitada en formato físico de este juego. Porque lo siguiente es un mapa en papel con todas las tierras conquistada y por ganar. A esto le acompañan las biografías de cinco líderes destacados. El punto negativo viene de la distribución, ya que oficialmente esta versión especial solo está pensada para Reino Unido, Alemania, Francia, Italia, Polonia y Australia.

Lo que también podemos perder con la campaña de distribución local es un detalle especial. Con cada reserva, en los países participantes, se destina un 25% del importe a la organización War Child. Un acto de paz con un juego de guerra, que por mucho que choque, no deja de tener su punto positivo.





Esperemos que para próximas variaciones de la saga «Total War» haya ediciones con muchos contenidos extra, eso sí, a un precio razonable como en este «Thrones of Britannia».

DE COMPRAS

FINAL FANTASY XIV STORMBLOOD



El arte conceptual de «Final Fantasy XIV: Stormblood» está disponible en la tienda oficial de Square-Enix, con una colección para amantes de la saga.
■ *store.eu.square-enix.com*

TEKKEN 7: JIN



Los personajes en títulos de lucha dan mucho juego para las reproducciones en formato físico y este Jin de Totaku no es para menos.
■ *game.es*

SEA OF THIEVES



Los esqueletos de los eventos públicos en «Sea of Thieves» se las traen y esta figura de Totaku nos lo recordará cada noche antes de ir a dormir.
■ *Game.es*

NI NO KUNI II: EVAN



Con la llegada de esta obra de arte no podíamos olvidarnos de algún detalle con el que acompañarla. «Ni No Kuni II» también tiene su figurita.
■ *game.es*

PARA TU COLECCIÓN

FAR CRY 5: HOPE COUNTY, MT COLLECTOR'S CASE



«Far Cry 5» llega con una edición de esas que son un lujo. Por original y desagradable a partes iguales. Es completa, con un trofeo de ciervo, en resina. Mide 45 centímetros. Además, en la cuidada caja de esta edición limitada encontramos el mapa del condado de Hope, la banda sonora original en formato CD y otra caja metálica. Todo sale por 169,99€, por si te lo preguntabas.
■ *store.ubi.com*

LECTURAS

FAR CRY: ABSOLUCIÓN

Hay veces que la literatura supera al juego, aunque salgan al mismo tiempo. La factoría literaria de Ubisoft da para ello, con la marca "Tom Clancy" entre sus posesiones más preciadas. Pero esta vez hablamos de "Far Cry Absolución". Un libro que salió a la venta a finales de febrero y que nos pone al día sobre la historia del nuevo juego. El condado de Hope parece llevar unos años de ajetreo. El resto, en un nuevo lanzamiento transmedia. Sale por 17€.
■ *amazon.es*



Evento: Año del Cuervo **Juegos:** Hearthstone **Compañía:** Blizzard **Web:** *playhearthstone.com*

EL AÑO DEL CUERVO EN HEARTHSTONE

Los cielos nocturnos que se ven en Azeroth tienen mucho que decir en el juego de cartas de Blizzard, que se actualiza una vez más.

Con cada año natural vemos unas tres grandes actualizaciones de «Hearthstone». Algo que pone de los nervios a la escena competitiva, porque puede significar el paso de la élite a un papel secundario.

Esta vez, el nombre tiene que ver con la constelación del Cuervo que se ve en Azeroth. Las tres expansiones que llegarán con el año del Cuervo sumarán 130 cartas con las que jugar.

La rotación de cartas anteriores hará que el modo estándar cambie. Tres de estas pasarán al salón de la fama: Bloque de Hielo, Oráculo Luz Fría y Gigante fundido. Susurros de los Dioses Antiguos, Una Noche en Karazhan y Mafias de Gadgetzan estarán en el formato salvaje. Pero con el año del Cuervo también se reducen los requisitos para las misiones, con más oro y la creación de torneos desde el menú del juego.





Evento: Esports Integrity Coalition **Juegos:** Varios **Compañía:** LVP **Ámbito:** Internacional **Más detalles:** *esportsintegrity.com*

LVP EN ESPORTS INTEGRITY COALITION

Con la expansión de eSports Integrity Coalition vemos que los deportes electrónicos ganan peso a la hora de verse representados internacionalmente.

La Esports Integrity Coalition, ESIC, se proclama como organización internacional dedicada a combatir todas las formas de corrupción y engaños en los eSports. Como iniciativa no para de ganar peso. Algo que vemos con incorporaciones recientes, con la española LVP entre ellas.

Entre las organizaciones que se han unido hace poco a ESIC está Geem, cuya base en Dubai nos da una idea de cómo puede bascular el peso de los eSports a nivel internacional. Por otro lado, también vemos UMG con su plataforma de juego y muchos torneos organizados a sus espaldas. Pero es el caso de LVP el que más nos afecta.

En palabras de Sergi Mesonero, responsable de relaciones institucionales en LVP, esta entra en ESIC con gran orgullo y un mayor sentido de la responsabilidad. El motor de los eSports en España ha impulsado este ecosistema desde 2011 y su objetivo es tener competiciones totalmente libres de manipulación o fraude. En definitiva, que el objetivo es mantener el juego limpio y la deportividad, ahora con el apoyo de instituciones internacionales cada vez más patente.



SALÓN DE LA FAMA

EDGAR MEDINA



Desde Riot nos han confirmado la importancia de España de cara a su reorganización internacional. Algo que vemos confirmado con la apertura de oficinas en España y la presencia de profesionales como Edgar Medina. Su trayectoria ha pasado por la formación como arquitecto, pero también con proyectos técnicos centrados en los eSports. Su faceta como desarrollador le valió entrar en Riot con un perfil muy demandado en la actualidad. Además de ser una pieza fundamental en el desarrollo de algunas herramientas, Edgar también ha sido jugador de «League of Legends» y otros juegos. Pero esto ha quedado a un lado para dedicarse a la gestión. Su puesto actual es el de Publishing Manager para Iberia, lo cual confirma la atención que se presta a España y, también, Portugal, dentro de Riot Games y su matriz, Tencent.



Formación en arquitectura y haber desarrollado tecnología para eSports se unen en el perfil de Edgar Medina.

Evento: LaLiga eSports **Juego:** Varios **Lugar:** España **Fecha:** 2018 **Más detalles:** *laliga.es*

LA LIGA ESPORTS NO ES SOLO FÚTBOL

Desde el anuncio del proyecto, parece que LaLiga no se centrará solo en juegos de fútbol, sino en eSports en general.

En palabras de John Skipper, presidente de ESPN, los eSports no son deporte. Más cerca, Reinhard Grindel, responsable del fútbol alemán dice "para mí los eSports no son deporte". Aleksander Ceferin, presidente de la UEFA, los reconoce como competidor directo. Así que parece clara la postura por parte de algunos representantes de organizaciones relacionadas con lo deportivo. En España, LaLiga toma posiciones para no quedarse atrás.

La pérdida de popularidad de los deportes tradicionales, frente a los digitales, parece generalizada. De ahí que se vea con buenos ojos, desde algunos frentes, aliarse con las nuevas tecnologías y la tendencia actual. Los patrocinadores son otro elemento que se espera captar con la aproximación a los eSports, junto a la innovación tecnológica. De ahí que LaLiga apueste desde ya por este mercado y hayan puesto en marcha su proyecto. Con la experiencia dada por su colaboración con Electronic Arts o los juegos online que ya tienen disponibles bajo su sello. El objetivo es empezar en España durante 2018 y, después, dar el salto internacional.

Evento: Epicenter XL Major 2018 **Juego:** DotA2 **Fecha:** 4 a 6 de mayo 2018 **Más detalles:** *epicenter.gg*

EPICENTER XL VUELVE PARA REPARTIR

«DotA 2» a nivel competitivo no para y sus eventos cuentan los premios por millones.



Moscú vivirá un nuevo Epicenter de dimensiones crecidas. La recta final será entre el 4 y 6 de mayo en el VTB Ice Hall de la capital rusa. Y veremos cómo se calienta el torneo desde el 27 de abril.

Esta será la primera vez que Rusia vea un Major entre sus fronteras. Con Valve en vías de expansión, gracias a su incursión como juego de cartas, este torneo puede significar mucho para la compañía. Epicenter XL permitirá obtener puntos clasificatorios para The International 2018.



LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS



LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios.
Web: *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*



ESL - SPAIN

La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios.
Web: *play.eslgaming.com/spain*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/esl_spain*



GAME ESPORTS

Una competición profesional que reúne las marcas Game Stadium y Game Arena, asociada con la cadena de comercios especializados y heredera de SocialNAT.
Web: *esports.game.es*

OGSERIES UNIVERSITY

La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos, enfrentando a 16 equipos.
Web: *www.ogseriesuniversity.com*

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



SANCIONES EN OVERWATCH LEAGUE

Varios jugadores han visto penas de 1.000$ y hasta 4.000$ por su conducta contra las normas en Overwatch League.
overwatchleague.com

NHL EN LOS ESPORTS

Otra organización deportiva, se intenta hacer hueco en eSports, con NHL Gaming World Championship 18.
nhl.com

TEMPLADO



DC SUPER HEROES EN «ROCKET LEAGUE»

Un nuevo pack se ha unido a «Rocket League», con motivos de DC Comics sobre la carrocería de los vehículos.
rocketleague.com

«FOR HONOR» MEJORA SERVIDORES

Desde marzo tenemos servidores dedicados para «For Honor», confirma Ubi.
ubisoft.com

FRÍO



«PUBG» ANUNCIA NUEVO MAPA

Un espacio más pequeño y con menos jugadores es una de las apuestas de «PUBG» para luchar contra «Fortnite» o «H1Z1».
playbattlegrounds.com

«FORTNITE» ENTRE PC Y XBOX

La apuesta de Microsoft por los eSports puede ganar con la interacción de «Fortnite» entre PC y Xbox One.
epicgames.com/fortnite

DÍMELO AL OÍDO...

¿ES POSIBLE CREAR DIÁLOGOS INTERESANTES Y CREÍBLES EN VIDEOJUEGOS?

Tensión dramática, verosimilitud, historias profundas, empatía con los personajes... Un buen diálogo ayuda a sumergir al usuario en la trama de un juego y potencia el realismo de la historia. Y su importancia no siempre es reconocida como se merece.

"Vente a Boulder conmigo". Esta es una de las opciones de diálogo ofrecidas al jugador al final de «Firewatch» (Camposanto. 2016) y es toda una declaración de intenciones por parte de Henry hacia Delilah, la guardabosques que hasta ese momento de la historia sólo ha sido una voz a través de un walkie. Hay que tener la sangre muy fría para no ponerse nervioso anticipando la posible respuesta de Delilah, ese personaje del que te has enamorado sin conocer su cara, sólo a través de sus palabras... Y eliges esa opción porque estás tan implicado emocionalmente en la historia que sabes que no hay otra elección posible, necesitas conocerla, sea como sea.

Perdón, me he dejado llevar, necesitas que Henry la conozca. Se trata de una escena cargada de tensión dramática, en parte por el momento en el que tiene lugar, pero fundamentalmente debido a unos diálogos que a lo largo de todo el juego han reflejado a la perfección la dimensión psicológica de unos personajes bien definidos, que hablan por lo que son, por sus circunstancias y por su evolución en el arco narrativo de la historia. Estamos ante un diálogo interesante y creíble que implica emocionalmente al espectador. Es lo que en la profesión llamamos: "un diálogo cargado de verdad".

Adiós al aburrimiento

Parece que la cuestión que planteaba al principio de este artículo ya tiene respuesta: sí que es posible construir diálogos interesantes y creíbles en videojuegos. Pero, entonces, ¿por qué no siempre ocurre así? ¿por qué muchas veces nos encontramos personajes que hablan de forma acartonada y sin personalidad? Para responder a estas preguntas antes sería conveniente responder otra: ¿qué se entiende por diálogo en ficción? Bien pues, para empezar, el diálogo en ficción no es el mismo que utilizamos en nuestro día a día. El diálogo en la vida real suele ser disperso y aburrido. Piensa en la típica charla que tienes con tu madre. Seguramente es muy real



En «Firewatch» todo el diálogo entre los personajes principales tiene lugar a través del walkie.

SISTEMAS DE DIÁLOGO QUE SE ADAPTAN A LA TRAMA

La búsqueda de una manera más atractiva para el jugador de interactuar con los personajes del juego y desarrollar relaciones ha dado lugar a una amplia gama de sistemas de diálogo. Sistemas en los que los diálogos cambian según el jugador avanza en la historia y se adaptan a lo ocurrido en la trama, disparando nuevas líneas de diálogo en los NPC. Es el caso de los esbirros que patrullan las calles en «Batman Arkham City» (Rocksteady Studios. 2009) cuando se comunican por radio y comentan nuevas situaciones relacionadas con las misiones que el jugador ha ido completando, o cuando escuchamos la radio del coche en «GTA V» (Rockstar games. 2013) y las noticias están relacionadas con algo que acaba de ocurrir en la trama. Son buenas ideas y contribuyen al realismo de los diálogos, algo que también se consigue de forma bastante habitual colocando a dos NPC hablando y permitiendo que el personaje jugador interrumpa su conversación y provoque que el NPC ejecute una nueva línea de diálogo.

Y es que, muchas veces, dar credibilidad a los diálogos es una cuestión de sentido común y respetar una serie de códigos que utilizamos en nuestra vida diaria; así por ejemplo, cuando el jugador resuelve una situación para dos NPC, estos se lo pueden agradecer de alguna manera, algo que en la vida real probablemente ocurriría, a no ser que estuviésemos interactuando con un desagradecido claro.





y auténtica, pero suele ser repetitiva y muchas veces poco interesante. Un espectador se aburriría escuchándola, y lo último que deseamos con nuestro producto de ficción es que el público se aburra, ¿verdad?

Cuando nos enfrentamos a la tarea de crear diálogos para un guión hay que dialogar de manera que las conversaciones parezcan reales y, al mismo tiempo, consigan un efecto dramático. Un buen diálogo transmite conflicto, actitudes e intenciones. Además de información sobre el personaje, debe revelar la esencia del mismo y aportar información esencial que haga avanzar la trama. En definitiva: una definición acertada sobre lo que es el diálogo de ficción vendría a ser algo así: "lenguaje estilizado en el que el autor, a través de los personajes, busca alcanzar un propósito dramático".

Conviene destacar ese: "a través de los personajes", ya que aquí reside uno de los problemas de los diálogos en ciertos videojuegos con marcado carácter narrativo. Me explico: en cualquier ficción, si hemos hecho bien nuestro trabajo, antes de ni siquiera pensar en los diálogos, debemos dotar a nuestros personajes de una dimensión física, sociológica y psicológica, características diferenciadoras, motivaciones y deseos y, a continuación, dejarles vía libre para que cobren vida a través del diálogo.

> **"Al crear diálogos para un guion las conversaciones deben parecer reales y, al tiempo, tener un efecto dramático"**

Muchas veces, ya sea por dejadez o por falta de tiempo, no se conoce suficiente al personaje que se pretende dialogar. Esto provoca que cuando el guionista se enfrenta a la ardua tarea de poner voz a un personaje, no tenga la mas mínima idea de qué voz específica debería tener ese individuo, dando lugar a diálogos planos que emiten directamente el subtexto, los cuales, en vez de revelar de forma sutil y gradual al personaje, dejan al descubierto todo lo que éste piensa y siente de forma burda y simple.

En definitiva, diálogos sin personalidad y que podrían ponerse en boca de cualquier otro personaje sin que apreciáramos la diferencia. Por supuesto, esto no es algo que ocurra únicamente en videojuegos, también pasa en series y películas, pero si parece un



«Los Sims» exploraron una forma de diálogo original y diferente, destinada a dar voz a un gran número de NPC.

problema más recurrente en este medio, con muchas voces críticas que se quejan de textos poco trabajados, excesivamente repetitivos, y que profundizan muy poco en la dimensión psicológica del personaje.

Diálogo e interacción

Quizás esto no importe en un videojuego con pocas aspiraciones narrativas y más orientado a la parte lúdica, pero si queremos apostar por una experiencia "ludonarrativa" completa, con una historia con cierto peso dramático, necesitaremos que esté sostenida por un diálogo interesante y creíble, que individualice a cada personaje, y transmita lo que este es y siente de forma inequívoca, consiguiendo así que los jugadores empaticen con lo que les pasa a los personajes y favoreciendo en gran medida su inmersión en la experiencia narrativa.

Y para conseguir esto hay que evitar la tentación de empezar la casa por la ventana (diálogos) y construir las historias desde los cimientos (personajes y tramas). Para ello es necesario invertir tiempo en crear una premisa potente y darle vida a través de personajes tridimensionales, con un deseo y un objetivo claramente definidos, y un mapa de relaciones sólidas y bien justificadas. De esta forma, conseguiremos que el diálogo funcione a todos los niveles: a nivel de trama, informando y haciendo avanzar la acción, a nivel del personaje, revelando su personalidad o el tipo de relaciones que tiene con los demás personajes, y a nivel emocional, haciendo una radiografía del momento en que se encuentra el arco del personaje. ¿Fácil verdad?

Pues no, porque con esto no basta. Aunque todos estos conceptos son transversales y aplicables a las múltiples formas de guionizar una obra de ficción. Debemos, además, tener en cuenta las peculiaridades del medio hacia el que van dirigidos esos textos. En el caso de los videojuegos su carácter interactivo, regido por su propio ritmo y código interno. Las dificultades de la conversación interactiva se encuentran en dar al jugador la ilusión de libertad, sin dejar de sentirse natural, y lanzar la historia hacia adelante por caminos interesantes. Por ello, hay que llevar a cabo una labor de adaptación al medio para poder aprovechar al máximo las posibilidades que nos ofrece, y adaptarse a las limitaciones que nos impone.

> **“Evita empezar la casa por la ventana (diálogos) y construye la historia desde los cimientos (personajes y tramas)”**

Por ejemplo, debemos huir de diálogos especialmente largos, ya que cuando los personajes de un videojuego se expresan con largos monólogos, estás realizando una clara invitación a usar el botón de continuar, con el consiguiente riesgo de que el jugador se pierda alguna información relevante para la trama. El diálogo debe ser breve y conciso, y las intervenciones de cada personaje no deberían pasar de dos o tres líneas, para favorecer el ritmo de la historia. Todo suma, y si se pone más dedicación a los diálogos dentro del juego, habrá que dedicar menos tiempo a muchas de esas interminables y tediosas cinemáticas que vienen al rescate de toda esa información

EL PROBLEMA DE LOS COSTES DE PRODUCCIÓN: EL CASO DE «LOS SIMS»

Muchas veces, debido a los excesivos costes de desarrollo, es una tarea imposible redactar todas las líneas de texto necesarias para cada situación y personaje. Por eso hay juegos que directamente no cuentan con sistemas de conversación, sino medios simples para interactuar con los NPC. El juego no cambia a "modo de conversación". En muchos casos, el jugador elige un gesto o actitud a tomar cuando se inicia la interacción con un NPC. El NPC responde brevemente, y a veces el jugador tiene la oportunidad de elegir otro gesto o actitud.

Las interacciones con los NPC son superficiales, no sólo debido a la naturaleza de la interacción, sino porque muchas veces no hay nada que aprender sobre ellos. La implementación de este sistema se hace generalmente con el fin de permitir al jugador hacer frente a un gran número de NPC sin aumentar los costes de desarrollo, así que hacer esas interacciones significativas es un reto difícil pero necesario, ya que algo que destruye completamente la ilusión de que un juego es algo más que un juego, es ese NPC que repite siempre los mismos diálogos cuando vuelves a visitarle. Para solucionar este problema, los creadores de «Los Sims» crearon comandos simples como "cumplimentar", "presumir" o "coquetear". Y en vez de nuestro lenguaje, los personajes hablan un galimatías sin sentido que sólo refleja su estado de ánimo, o su respuesta emocional, siendo la única información que transmiten realmente al jugador.









En «The Walking Dead», los diálogos son interesantes y creíbles, algo no especialmente habitual en ese género. Una muestra más de la creciente dedicación que está recibiendo este aspecto del juego

que no se ha podido facilitar anteriormente.

Básicamente, se trata de poner especial atención a la interacción con el NPC en forma de diálogo, ya que es una parte esencial de casi todos los juegos actuales, y los precedentes nos recuerdan que la industria siempre ha tenido dificultades para crear juegos de éxito basados en torno a la interacción de personajes.

Reflejando la personalidad

Afortunadamente, poco a poco, se van haciendo más esfuerzos en aras del interés y la credibilidad, y cada vez encontramos más evidencias de que otra forma de hacer diálogos en videojuegos es posible. Y es que una cosa está clara, independientemente del medio: en el diálogo de ficción, cuando un personaje habla aprendemos sobre él, en parte por lo que dice, pero en gran medida también por cómo lo dice. Por eso, cada personaje debe tener una voz única, especifica, reconocible, y una manera consistente de expresarse a lo largo de la historia que le diferencie de los demás.

Y para conseguirlo, tal y como he defendido a lo largo de este artículo, lo más importante es tener personajes bien definidos... como Henry y Delilah. Cuando recuerdo mi experiencia jugando a «Firewatch» (Camposanto. 2016), lo primero que me viene a la mente son sus diálogos, y la razón fundamental radica en lo bien construidos que están sus personajes. También tiene mucho que ver que los escritores sean los responsables de la primera temporada de «The Walking Dead» (Telltalegames. 2012), gente que ha mostrado especial dedicación a los diálogos, incluso en un marco que muchas veces no se presta a ello como el de una pandemia zombi.

«Firewatch» reivindica la importancia de darle contexto biográfico al personaje, y lo hace a través de una micro aventura de texto nada más comenzar el juego. En ella, nos dibujan un retrato pormenorizado de los últimos años de la vida del protagonista y las razones que le han llevado a una torre de vigilancia de incendios en un remoto parque forestal de Wyoming.

El personaje no ha salido de la nada y eso se percibe en los diálogos que, ayudados por un magistral doblaje, transmiten a la perfección la dimensión sociológica y psicológica de Henry, impregnada de esa melancólica sensación de estar de vuelta de todo, que constituye la seña de identidad del protagonista.

Sus conversaciones a través del walkie con Delilah dan forma a un diálogo maduro, que evoluciona y gana en matices a medida que la trama avanza, y los dos guardabosques se van conociendo, alimentando, a través de bromas cargadas de ironía y dobles intenciones, la creciente tensión sexual entre ellos. Una tensión que no cesa su escalada hasta llegar a ese épico final, con un clímax que recoge todo lo sembrado hasta ese momento, en esa única línea de diálogo de Henry: "vente a Boulder conmigo". Yo me limito a seleccionarla y con el corazón en un puño cruzo los dedos: "por favor Delilah, dile que sí". **D.G.C.**

"«Firewatch» reivindica el contexto biográfico del personaje a través de una micro aventura de texto al inicio"

EL EXPERTO

U-tad
CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL

DANIEL GOVANTES CARRASCO

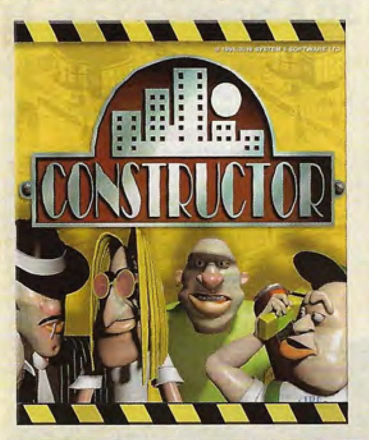
- **Apasionado de los videojuegos y la docencia.** Actualmente combina su trabajo como **guionista** con su puesto de **profesor titular de la asignatura: "Creación de personajes y diálogos" en el Grado en Diseño de Productos Interactivos de U-Tad.**
- **Licenciado en Ciencias de la información por la UCM y Máster en Creatividad y Guiones de Televisión por la Universidad Rey Juan Carlos.** Ha trabajado como guionista de ficción en múltiples series de televisión para **Sony Pictures, Disney y Globomedia** entre otras.



En «GTA V», las noticias hablan sobre situaciones que nos acaban de ocurrir, dando mayor credibilidad a la historia.

EN PORTADA
CONSTRUCTOR
¡La mafia del ladrillo llegó al PC!

Tanto hablar de la burbuja del ladrillo y cómo arruinó la economía hace una década, y hace dos un juego de PC ya había pronosticado la que estaba al caer. Bueno, quizá es un poco exagerado decir que el divertidísimo «Constructor» predijo la crisis, pero en él se juntaban todos los tópicos relacionados con la construcción que se pueden imaginar: contratistas ineptos y corruptos, mafias, desahucios, okupas... Todo, en un desafío de estrategia que System 3 se sacó de la manga para ofrecernos uno de los títulos de estrategia más divertidos de hace veinte años. Como magnate inmobiliario debíamos negociar con bancos y mafia –aunque a veces parece que son lo mismo, ¿verdad?– para construir fábricas, viviendas, servicios públicos y hasta controlar a los inquilinos de multitud de casas, controlando la ciudad. Pero todo tenía su contrapartida, con inquilinos cada vez más estresados y díscolos, jugadores rivales que tenían nuestros objetivos –había opción multi– y con los que nos peleábamos por el control del terreno, y un montón de tretas sucias que iban más allá del puro negocio. Un juego de estrategia único, divertido y que mostraba la cara más sucia del ladrillo.





Hasta cuatro jugadores podían participar, compitiendo entre sí o contra la IA del juego.



Los detallados gráficos 3D nos mostraban con toda precisión las diferentes construcciones a construir... ¡y los desastres que podíamos provocar en el barrio!



MICROMANÍA 32, TERCERA ÉPOCA

Era el momento de que la estrategia destapase el tarro de la originalidad, cosa que hizo System 3 con «Constructor», un título tan sorprendente que llegó a ocupar la portada del número 32 de Micromanía. La burbuja del ladrillo llegó antes al PC.

EL PERSONAJE
JULIAN GOLLOP

No es que en 1997 Julian Gollop fuera un recién llegado al mundo del desarrollo –lleva en activo desde 1983–, pero hace 20 años nos regaló uno de sus títulos míticos: «X-COM Apocalypse». Sí, porque él fue el creador original de la saga, amén de muchos otros juegos de estrategia. El fundador de Mythos Games sigue produciendo títulos. El último fue «Chaos Reborn» y el siguiente, en desarrollo, «Phoenix Point».



DESTACADO
OCEAN LIVE 97

Los últimos coletazos de la mítica Ocean



El último día de julio de 1997 nos fuimos a Manchester, invitados por la mítica Ocean, para ver su nueva línea de juegos de la temporada, muchos anunciados en el E3 de aquel año. Juegos que muchos recordarán, como «Outcast» –sí, lo iba a sacar Ocean, inicialmente–, «F22 ADF», «Pilgrim» o aquel genial «Hexplore», que seguro que muchos fans del rol y la aventura recuerdan con cariño. Pero aquello era, por desgracia, también el canto del cisne de la compañía que, tras diversos avatares, desapareció como marca solo un año después, absorbida por la pujante Infogrames. Y de todo hablamos en el reportaje de Micromanía.





UNIDADES DVD

El CD tuvo su momento como el formato de almacenamiento masivo estándar, pero hace 20 años su sucesor, el DVD, tomó el relevo. Las unidades de lectura y escritura surgían como la setas y como el precio aún era un hándicap importante para actualizarse en Micromanía dedicamos un especial a marcas, modelos y formatos de DVD, para que tuvieras todo claro para dar el salto.

DVD
ROM





MICROMANÍA 32 TERCERA ÉPOCA

Clásicos intemporales llegaban en las páginas de preview y review del número 32 de Micromanía... bueno, y algún otro que no se recuerda tanto.



RESIDENT EVIL

Sí, hace 20 años llegaba el primer y mítico «Resident Evil», con el que Capcom estrenaba una saga que sigue reinventándose hoy en día. ¡Alucinante!



X-COM APOCALYPSE

La mano de Julian Gollop aún estaba presenta en la saga «X-COM» con el estreno de «Apocalypse». Después, hubo iteraciones y reinvenciones en las que nada tuvo que ver.



THE LAST EXPRESS

El siempre genial Jordan Mechner unió en el no menos genial «The Last Express» dos de sus pasiones: videojuegos y cine. Una aventura realmente única.



ARK OF TIME

¿Recuerdas «Ark of Time»? Tranquilo, pocos lo hacen. Pero en 1997 era una de las aventuras más apasionantes y complejas del momento, lo que justificó esta guía.

EN PORTADA
WORLD IN CONFLICT
La guerra que revolucionó la estrategia

En «World in Conflict» Massive –sí, los creadores de «The Division»– nos proponía uno de los "what if" más alucinantes que hayamos visto en un juego: una Tercera Guerra Mundial en los años 80 del s.XX, en el apogeo de la Guerra Fría. En esta Historia alternativa el muro de Berlín nunca cayó, no existió la Perestroika, la URSS invadió Europa y hasta Estados Unidos, y todo el planeta estaba inmerso en un conflicto a escala total. ¿Sobreviviríamos a semejante escenario? La estrategia que Vivendi nos presentaba a través del estudio hoy parte de Ubisoft era no solo emocionante en su premisa, sino espectacular en su desarrollo y jugabilidad. Al mando de las fuerzas de los ejércitos de Estados Unidos controlábamos unidades de tierra, mar y aire, en escenarios de todo el mundo. El detalle visual era algo impresionantes, las posibilidades tácticas realmente profundas y la acción, impresionante. «World in Conflict» prescindía de aspectos básicos en otros juegos del género, como la construcción de infraestructuras y el control de recursos, llevando todo el peso al combate.

La guerra total

La táctica era, así, uno de los pilares del diseño de «World in Conflict», que también nos ofrecía un multijugador apasionante. Peró era esa combinación de historia alternativa e intensidad en la acción lo que convertía al juego de Massive en uno de los más destacados del año. En el número 151 nos asomamos por primera vez a sus detalles, con un profundo reportaje que nos puso los dientes muy largos.



Al mando del ejército americano nuestro objetivo era ganar la Tercera Guerra Mundial, aplastando a la URSS.





MICROMANÍA 151, TERCERA ÉPOCA
El número de agosto de 2007 era casi un especial bélico. A la portada del sensacional «World in Conflict» se unía la accion de juegos como «Quake Wars» o «Ghost Recon Advanced Warfighter». ¡La guerra estallaba hace 10 años!



Visualmente, «World in Conflict» era toda una belleza. Los detallados escenarios aportaban, además, una profundidad táctica sensacional.

LOS PERSONAJES
GINA Y BRIAN



En la saga «Runaway» no se puede hablar de un único protagonista, porque Gina y Brian llevan desde principios del s.XXI ofreciéndonos aventuras apasionantes. Ambos se dieron a conocer en 2001 en el juego que dio origen a la saga, «Runaway», pero fue la segunda parte «el sueño de la tortuga», el que consagró a la pareja creada por Pendulo Studios como unos personajes míticos del software español.

DESTACADO
ENEMY TERRITORY QUAKE WARS



¡Así fue como empezó el conflicto con los Strogg!

Los malvados Strogg se habían lanzado a la conquista de nuestro planeta en «Quake II y 4», pero lo que ocurrió antes de todo ello era un secreto... hasta que llegó «Enemy Territory: Quake Wars». El juego de Splash Damage e id Software nos contaba los acontecimientos previos a la guerra que disfrutamos en aquellos juegos, expandiendo el diseño y jugabilidad que nos había dejado alucinados en «Wolfenstein: Enemy Territory». La acción multijugador moderna basada en clases –cinco por cada bando– comenzó a vivir su edad de oro –recordemos que también este año apareció «Team Fortress 2»– y desde luego este «Quake Wars» fue uno de los juegos más impactantes del año. El reportaje que le dedicamos en este número de Micromanía nos puso los pelos de punta.





GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

La guerra de «Ghost Recon Advanced Warfighter» era una que llevaba la acción a su vertiente más realista. En el juego de Red Storm y Ubisoft el componente táctico era la clave, y la complejidad de sus misiones era realmente elevada. Por ello, en el número 151 de Micromanía quisimos poner las cosas un poco más fáciles para todos los fans del juego, publicando una completa guía que nos daba las claves de las misiones más importantes, así como un montón de consejos para jugar de forma más eficaz. ¡Vaya acción!







MICROMANÍA 151 TERCERA ÉPOCA

El verano de 2007 fue realmente caliente. No tanto por la climatología, que también, sino por los contenidos del número 151 de Micromanía.



NOTICIAS E3

Las claves del E3 de 2007 asomaban, como un aperitivo de lo que estaba por venir, en las páginas de la sección de actualidad del número 151.



RUNAWAY 2 EL SUEÑO DE LA TORTUGA

¡Qué bueno era «Runaway 2»! Así lo demostró en este número, convirtiéndose por derecho en el Juego del Mes. Una aventura realmente increíble.



BIOSHOCK

El impresionante «BioShock» de Irrational Games estaba cada vez más cerca. En este número de Micromanía ya pudimos probar la beta para preparar la preview.



JUICED 2 HOT IMPORT NIGHTS

Los fans del tuning y los cochazos empezaron a babear cuando vimos las primeras imágenes y detalles de «Juiced 2», un juego que prometía ser algo muy gordo.

Los eventos retro van a calentar el inicio de la primavera de 2018. Homenajes y nostalgia se darán cita en Madrid y Barcelona, pero hay mucho más para disfrutar este mes entre píxeles y bits.

CLÁSICOS DE VUELTA

CLOSE COMBAT 4: BATTLE OF...



Uno de los momentos álgidos de la Segunda Guerra Mundial, en diciembre de 1944, es lo que recreaba «Close Combat 4», que ahora podemos revivir por cinco euros.

■ *www.gog.com/game/close_combat_4_the_battle_of_the_bulge*

LEGO INDIANA JONES



Parece que la saga de juegos «LEGO» lleva poco entre nosotros, pero hace ya una década que apareció «LEGO Indiana Jones», que ahora está de vuelta por solo 20 euros.

■ *www.gog.com/game/lego_indiana_jones_the_original_adventures*

LIGHTHOUSE THE DARK BEING



Un mundo mecánico sobrenatural es el que en 1996 nos ofrecía «Lighthouse The Dark Being», una sensacional aventura de Sierra y Activision llena de puzles.

■ *www.gog.com/game/lighthouse_the_dark_being*

YA ARRANCA RETROMADRID 2018

¡Resérvate el final de abril para disfrutar de la nostalgia retro!

■ **Evento:** Retromadrid 2018 ■ **Lugar:** Espacio Cultural Daoíz y Velarde, Madrid ■ **Fecha:** 28 y 29 de abril 2018
■ **Precio:** Gratuito ■ **Más información en:** *www.retromadrid.org* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Será el último fin de semana del mes de abril. Retromadrid vuelve, en el mismo escenario que el pasado año –el espacio cultural Daoíz y Velarde– y tendrá conferencias, ventas, escena homebrew y mucho más, para disfrutar del retro a lo grande. Este año habrá un espacio especial para el homenaje al maestro Alfonso Azpiri –uno de los iconos de la industria en los 80 con sus personajes y arte para multitud de juegos–. Este año, gracias al apoyo del ayuntamiento de Madrid, el evento será libre y gratuito, según asegura la organización. Si eres madrileño o planeas estar en la capital a finales de abril, no dejes de pasarte por Retromadrid 2018. Eso sí, a ver cómo están las colas este año, porque seguro que habrá. *www.retromadrid.org*



El recuerdo a Alfonso Azpiri estará muy presente en Retromadrid 2018. El cartel de este año ha sido diseñado por Lorena Azpiri, una de las hijas del maestro.

LA EXCLUSIVIDAD TIENE UN PRECIO



PET DE LUX

No es el de verdad, pero el Pet de Lux del diseñador sueco Love Hultèn es una auténtica maravilla. Seguro que muchos fans de la escena retro conocen el trabajo de este diseñador, que aúna su maestría con la madera con la tecnología retro. El Pet de Lux es su último trabajo, y usa una emulación del C64 y la NES en su interior. Sus obras son espectaculares... y muy caras. Si no es un problema para ti, pásate por su web.

■ *www.lovehulten.com/petdelux.html*



BARCELONA Y AMSTRAD ETERNO

¡Amstrad revive en la primavera de Barna!

Evento: Amstrad Eterno **Lugar:** Espai Josep Bota, Barcelona **Fecha:** 21 y 22 de abril
Precio: Gratuito **Más información en:** *unpasadomejor.wixsite.com/amstradeterno*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

La antigua fábrica de hilatura Fabra i Coats del barrio de Sant Andreu en Barcelona volverá a acoger Amstrad Eterno este abril. El evento retro dedicado a Amstrad de este año promete ser... ¡épico!: se otorgarán los primeros precios internacionales Amstrad Eterno a los mejores juegos de CPC de 2017, habrá un homenaje a Alfonso Azpiri y a Bob Wakelin, se celebrarán los 50 años de Amstrad, el C64 estará como plataforma invitada, estarán Carlos Abril, César Astudillo, Juan Giménez, el mismísimo José Luis Domínguez –de Indescomp y Amstrad España–... y se rumorea que podría aparecer Alan Sugar. ¡Casi nada!
unpasadomejor.wixsite.com/amstradeterno

AMSTRAD ETERNO



LA WEB DEL MES

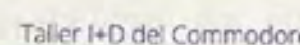




¿Cómo? ¿Que eres fan de Commodore y no conocías Commodore Spain? No acabamos de creerte, pero si así fuera, ya tardas en pasarte por esta impresionante web retro en la que vas a encontrar absolutamente todo lo que el fan de la mítica marca puede desear: historia de todos los ordenadores de Commodore, juegos en emulación, reviews, música, vídeos, aplicaciones, programas, herramientas, revistas... Sí, todo lo que puedas imaginar dedicado a las máquinas de Commodores y sus juegos están a tu alcance. Incluso aquello más raro y desconocido relacionado con la mítica compañía está aquí.
■ *www.commodorespain.es*



El mundo del homebrew tiene especial peso en Commodores Spain, tanto en software como en hardware. La visita al taller de I+D es obligatorio para los más manitas de Commodore.









LA VUELTA (NO OFICIAL) DE RICK DANGEROUS

RICK DANGEROUS 2

El mundo del "homebrew" es una auténtica mina de oro para el fan del retro. Una de las últimas joyas en llegar ha sido la adaptación –no oficial– para MegaDrive de «Rick Dangerous II», que el conocido Alekmaul ha puesto a disposición de los fans de la consola y el personaje en su página, junto a sus anteriores trabajos. Uno de los grandes problemas, al parecer, ha sido la música, adaptada desde la versión de ST.
■ *www.portabledev.com*





CARGAS ULTRARRÁPIDAS

Los mejores discos M.2 para acelerar tus juegos

Si los discos SSD ya fueron una revolución, el factor forma M.2 nos ha hecho olvidar para siempre los discos mecánicos y las conexiones SATA. Vamos a explicar todas las variantes y a echar un vistazo a los mejores discos M.2 que se pueden comprar.

Los discos duros mecánicos aún van a seguir con nosotros muchos años; son baratos y ofrecen gran capacidad de almacenamiento. Pero son el pasado.

Los discos sólidos SSD han ido tomando el relevo gracias a su mayor velocidad, menor ruido y menor consumo. Poco a poco han ido bajando de precio y aumentado su capacidad, hasta ser una alternativa viable.

Pero dentro de los discos SSD, también se ha producido una pequeña revolución. El clásico formato de 2.5" –conectable a través de un cable SATA– ha dado paso al nuevo factor de forma M.2, una versión mucho más pequeña y fina que se conecta directamente a la placa base. No necesita cable ni alimentación, es más rápida y consume mucho menos.

Hay que tener claro que el factor de forma M.2 (también llamado NGFF) se utiliza en otros tipos de componentes, como las tarjetas WiFi o Blueooth, además de en los nuevos discos SSD.

Existen también discos SSD mSATA, pero no son M.2, y no los vamos a tratar aquí.

La clave es la conexión

Los discos SDD M.2 se diferencian por el tipo de conexión que utilizan. Existen varias diferentes, y es lo que marca la velocidad de lectura y escritura.

Las más comunes son la conexión SATA III y PCIe (PCI express). Los discos M.2 solo pueden ser una cosa u otra, es decir, o SATA III o PCIe, pero no las dos. En cambio la conexión de la placa base del ordenador en donde se conectan puede aceptar sola una, o cualquiera de los dos.

Visualmente son fáciles de distinguir, porque los M.2 SATA tienen dos muescas en la ranura de conexión (llamadas M y B), y los M.2 PCIe solo una (M).

Los discos SSD M.2 SATA III son más baratos, pero también más lentos. SATA III solo admite una velocidad máxima de 600 MB/s.



En cambio, los discos SSD M.2 PCIe alcanzan más velocidad, pero también hay más variantes.

En primer lugar, hay que tener en cuenta la generación de PCIe que soporta tanto el disco como la placa madre del ordenador. Puede ser PCIe 1.1, 2.0, 3.0, e incluso 4.0. Cuanto mayor sea la generación, mayor velocidad de transferencia.

El factor forma M.2 es solo otra manera de presentar los discos SSD, en formato tarjeta, más finos y alargados.

Otro dato importante es el número de carriles. La conexión PCIe puede usar de 1 a 16 carriles, definidos como x1, x2, x4, x8, o x16. Por ejemplo, x8 significa 8 carriles. Físicamente, se refiere a los pines que lleva la tarjeta. Cuantos más carriles, más pines de conexión, y más velocidad.

Los discos M.2 suelen ser x2 o x4, es decir, de 2 o 4 carriles.

Si, por ejemplo, el disco M.2 tiene una conexión PCIe 3.0 x4, significa que alcanza una velocidad de 984,6 MB/sg por carril , así que su velocidad máxima será 984,6 x 4 = 3938,4 MB/sg.

Ten en cuenta que para alcanzar esta velocidad, tanto la tarjeta M.2 como la placa base tienen que ser compatibles con dicha velocidad. Si el disco M.2 es PCIe 3.0 x4 pero la placa base solo es PCIe 2.0 x2, solo funcionará a esta última velocidad.

El conector es x4, también podrás conectarle un disco M.2 x2. Siempre son compatibles con una velocidad inferior, pero no con una superior.

Atentos a las medidas

Una de las diferencias de los discos SSD M.2 frente a los clásicos SSD, es que pueden tener diferente tamaño.

Los discos M.2 están formados por chips de memoria NAND que se sitúan uno al lado del otro. Cuanto más grande sea la tarjeta, más chips de memoria caben y, por tanto, más capacidad.

Las medidas se registran en la propia nomenclatura de los discos M.2. El ancho siempre es el mismo, 22 milímetros, aunque los hay de otros tamaños, pero son poco frecuentes. La diferencia está en el largo del disco. Los hay de 42, 60, 80 y hasta 110 mm. Este ancho y largo, en milímetros, aparece en el nombre del disco. Si tenemos un disco M.2 2280, significa que mide 22 mm de ancho por 80 mm de largo.

Esto es importante porque el tipo de disco M.2 que podemos usar dependerá de la longitud de la placa base y el espacio que tengamos. Comprueba en las especificaciones de tu placa base el tamaño máximo de discos M.2 que acepta.





El diferente tamaño de los disco M.2 frente a los clásicos SSD es algo a tener en cuenta al hacerse con uno. Comprueba el soporte que ofrece tu placa, para no usar adaptadores.

> **"Las tarjetas M.2 NVMe con conexión PCI 3.0 x4 son el objeto del deseo, pero aún son caras"**

Otra tecnología de los discos M.2 a tener en cuenta es NCQ. Con NCQ los discos M.2 pueden leer datos de forma no secuencial, así que son más rápidos. Si lo hacen de forma secuencial se llaman No NCQ.

En algunas fichas de productos verás un dato llamado IOPS. Hace referencia al número de operaciones de Entrada/Salida por segundo. Cuanto mayor sea, más rápido funciona el dispositivo y su rendimiento es mejor.

También se suele indicar la durabilidad. Es la cantidad de datos que puede leer antes de comenzar a producir fallos.

PCIE	ANCHO DE BANDA POR CARRIL
1.0	250 MB/sg
2.0	500 MB/sg
3.0	984,6 MB/sg
4.0	1969 MB/sg

En esta tabla puedes ver la velocidad por carril de cada generación de PCI.

Los discos M.2 NVMe

Todas estas versiones de discos M.2 que hemos mencionado hasta el momento utilizan chips de memoria NAND. La mayoría funcionan bajo el protocolo AHCI, heredado de los SATA. Sin embargo los modelos de gama alta que han salido en los últimos meses utilizan el nuevo protocolo de comunicación NVMe, y nuevos chips de memoria que se sitúan a medio camino entre la memoria RAM ultrarrápida que usamos en los PCs (pero que se borra cuando apagamos el ordenador) y la memoria NAND, que es no volátil (no se borra cuando no recibe energía).

Los discos M.2 NVMe ofrecen una velocidad de lectura cuatro veces mayor, alcanzando los 3.5 GB/s de velocidad real, mientras que doblan la velocidad de escritura con respecto a los NAND, hasta los 2 GB/s. Eso sí, son mucho más caros. Suelen usar conexiones PCIe 3.0 x4.

Revisa tu placa base

La clave para elegir el tipo de M.2 que podemos utilizar es la placa base que tenga nuestro PC.

En primer lugar es necesario que reconozca los discos M.2. Prácticamente cualquier placa fabricada a partir de 2014, con chipsets Intel z97 y AMD FX 990 o superiores, debe reconocerlos.

A continuación hay que comprobar si los discos M.2 se conectan directamente a la placa a través de SATA o PCIe.

Algunas placas con varios socket M.2 tratan a uno como principal, e incluso incluyen un disipador, pero el segundo socket no lo tiene. Conecta siempre el disco M.2 al socket principal.

Ten en cuenta que, según el modelo de placa, el bus PCIe se comparte entre todos los periféricos que se conectan. Así que es posible que si tienes una tarjeta gráfica potente, aunque la conexión sea PCIe 2.0 x4 por ejemplo, solo funcione en modo PCIe x2, a menos velocidad. O incluso que sea la tarjeta gráfica la que baja de x16 a x8, para que funcione el disco M2. Pero las placas modernas ya tiene soporte de varios discos M.2 a la máxima velocidad.

Algo parecido ocurre con los puertos SATA. En determinadas placas si usas cierto puerto SATA, se anula otro. Tenlo en cuenta si vas a conectar varios dispositivos SATA.

También debes comprobar el tamaño máximo de disco M.2 que la placa base admite.

Un último consejo: ten en cuenta la temperatura. Los M.2 pueden calentarse bastante, más si la conexión de tu placa no tiene disipador. Asegúrate de que el sistema de refrigeración de tu PC es de calidad. **J.A.P.**



Si tu PC no tiene sockets específicos puedes instalar un disco M.2 en formato tarjeta PCIe, también disponible con adaptador.

LOS MEJORES DISCOS M.2

Hemos dividido la selección en tres. Disco M.2 SATA III, M.2, M.2 NVMe PCIe y M.2 en tarjeta PCIe.

DISCOS M.2 SATA III

Son los más asequibles, pero su rendimiento está limitado por los 600 MB/s del estándar SATA. Aún así es una muy buena velocidad, que deja muy atrás a cualquier disco duro mecánico.

CRUCIAL MX300 M.2 2280

Crucial es la marca de Micron para discos SSD, y es una de las que mejor relación calidad/precio ofrecen. Por menos de 90€ puedes hacerte con un disco SSD M.2 SATA III con una capacidad de 276 GB y una velocidad de lectura secuencial de 530 MB/s.

Tiene una durabilidad de 80 TB escritos y una tecnología de aceleración de escritura dinámica que permite acceder a los datos de forma no secuencial, más rápidamente.

Crucial asegura que su eficencia energética con respecto a un disco duro es un 90% superior, gracias a su sistema de enfriamiento cuando no se utiliza.

Además cifra los datos a través de hardware con el protocolo de encriptación AES 256-bit.

También está disponible en tamaños de 525 GB y 1 TB.

INFOMANÍA

- **Factor de forma:** M.2 2280
- **Interfaz:** SATA III
- **Protocolo:** AHCI
- **Capacidad:** 276 GB
- **Velocidad de lectura (secuencial):** 530 MB/s
- **Velocidad de escritura (secuencial):** 510 MB/s
- **Rendimiento de lectura:** 55.000 IOPS
- **Rendimiento de escritura:** 83.000 IOPS
- **Durabilidad:** 80 TB

88,60 € en Amazon

eu.crucial.com/eur/en/storage-ssd-mx300



INFOMANÍA

- **Factor de forma:** M.2 2280
- **Interfaz:** SATA III
- **Protocolo:** AHCI
- **Capacidad:** 250 GB
- **Velocidad de lectura (secuencial):** 545 MB/s
- **Velocidad de escritura (secuencial):** 525 MB/s
- **Rendimiento de lectura:** 97.000 IOPS
- **Rendimiento de escritura:** 79.000 IOPS
- **Durabilidad:** 100 TB

96,10 € en Amazon

www.wdc.com/es-es/products/internal-ssd/wd-blue-ssd.html#WDS250G1B0B



WD BLUE SSD M.2 2280

El clásico fabricante de discos duros Western Digital también se mueve con los tiempos, y por supuesto comercializa discos M.2.

Este modelo de 250 GB es el más económico de los que dispone en su catálogo, pero también posee versiones de 500 GB y 1 TB.

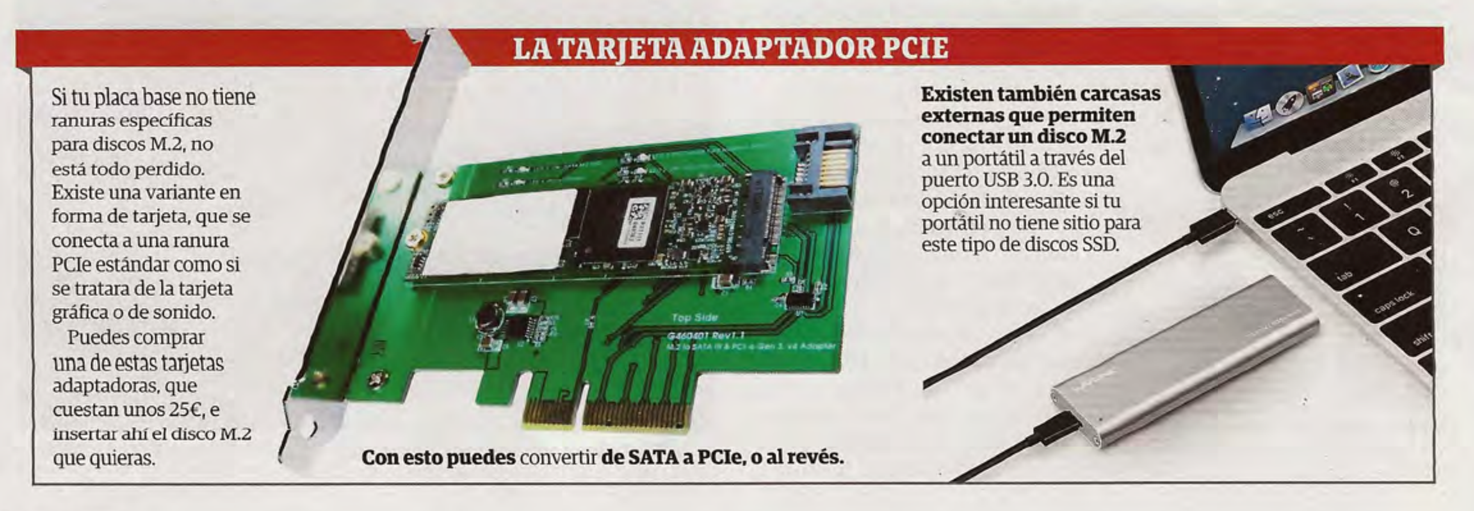
En este tipo de productos a mayor número de chip NAND funcionando en paralelo, más rendimiento, por eso no recomendamos comprar nada por debajo de 250 GB.

Las especificaciones del modelo WD Blue SSD M.2 2280, sobre el papel, son ligeramente más altas que el modelo anterior de Crucial, con una velocidad de lectura de 545 MB/sg, y una durabilidad de 100 TB.

LA TARJETA ADAPTADOR PCIE

Si tu placa base no tiene ranuras específicas para discos M.2, no está todo perdido. Existe una variante en forma de tarjeta, que se conecta a una ranura PCIe estándar como si se tratara de la tarjeta gráfica o de sonido.

Puedes comprar una de estas tarjetas adaptadoras, que cuestan unos 25€, e insertar ahí el disco M.2 que quieras.



Con esto puedes convertir **de SATA a PCIe, o al revés.**

Existen también carcasas externas que permiten conectar un disco M.2 a un portátil a través del puerto USB 3.0. Es una opción interesante si tu portátil no tiene sitio para este tipo de discos SSD.

DISCOS M.2 NVMe

Si tu placa base (y tu cartera) lo soporta, merece la pena comprar la variante PCIe, varias veces más rápida que SATA III.

SAMSUNG 960 EVO NVME M.2 250GB

Samsung es una de las compañías más prestigiosas en el campo de los discos SSD.

Su gama EVO aplicada a los discos M.2 NVMe es la que mejor calidad/precio ofrece, ya que la gama PRO, aunque es más rápida, cuesta tres veces más.

El modelo 960 EVO de 250 GB es el más equilibrado, pues apenas cuesta un poco más que las versiones SATA, pero ofrece una velocidad hasta seis veces superior. Hablamos de una velocidad de escritura de 3.200 MB/s, y de escritura de 1500 MB/s. Nada que ver con los M.2 SATA. Pero para alcanzar el máximo rendimiento necesitas que tu PC soporte PCIe 3.0 x4.

También incorpora tecnologías propias que aceleran el acceso a datos y ajustan el rendimiento al calor.

Se vende también en versiones de 500 MB y 1 TB.

INFOMANÍA

- **Factor de forma:** M.2 2280
- **Interfaz:** PCIe 3.0 x4
- **Protocolo:** NVMe
- **Capacidad:** 250 GB
- **Velocidad de lectura (secuencial):** 3200 MB/s
- **Velocidad de escritura (secuencial):** 1500 MB/s
- **Rendimiento de lectura:** 330.000 IOPS
- **Rendimiento de escritura:** 300.000 IOPS
- **Durabilidad:** 100 TB

114,34 € en Amazon

www.samsung.com/es/memory-storage/960-evo-nvme-m-2-ssd/MZ-V6E250BW



INFOMANÍA

- **Factor de forma:** M.2 2280
- **Interfaz:** PCIe 3.0 x4
- **Protocolo:** NVMe
- **Capacidad:** 240 GB
- **Velocidad de lectura (secuencial):** 3000 MB/s
- **Velocidad de escritura (secuencial):** 2400 MB/s
- **Rendimiento de lectura:** 250.000 IOPS
- **Rendimiento de escritura:** 210.000 IOPS
- **Durabilidad:** 349 TB

136,28 € en Amazon

www.corsair.com/es-es/force-series-mp500-240gb-m-2-ssd



CORSAIR FORCE MP500, 240 GB, M.2

El popular fabricante de memoria RAM dispone de discos M.2 de gran calidad. La gama MP500 destaca por su gran durabilidad, que triplica a la competencia. En concreto alcanza los 349 TB escritos (TBW).

Por lo demás el rendimiento teórico está algo por debajo del modelo de Samsung, al menos en lo que se refiere a las IOPS.

Para este gama Force MP500 Corsair asegura que incluye correción de errores mejorada, además de un completo software que permite la clonación del viejo disco duro que estemos usando, herramientas S.M.A.R.T. y supervisión de uso del disco.

Si buscas otros tamaños, se venden en diferentes capacidades de 120, 240, 480 y 960 GB.

DISCOS M.2 EN TARJETA PCIe

Los discos M.2 NVMe suelen calentarse bastante. Si tu placa no disipa bien el calor o quieres una mejor refrigeración, también se venden como tarjeta PCIe, con disipador grande, e incluso ventilador.

PLEXTOR M8PE(Y)

Plextor M8Pe(Y) es un disco M.2 NVMe de 256 GB en formato tarjeta PCIe, pensado para los eSports. Posee un potente disipador (ojo, requiere cable de alimentación de la fuente) que permite mantener la velocidad máxima mucho más tiempo que un disco M.2 NVMe estándar. Gracias al menor desgaste, es capaz de funcionar durante 2.4 millones de horas.

Por lo demás ofrece un rendimiento cercano a los otros discos M.2 NVMe del artículo, gracias a sus 2.500 MB/s de velocidad de lectura secuencial, y 1.400 MB/s de escritura. Además posee una caché adicional de 512 MB para mejorar la velocidad de acceso a los datos.

Se vende también en distintos modelos con unas capacidades de 128, 512 y 1024 MB.



INFOMANÍA

- **Factor de forma:** Tarjeta PCIe
- **Interfaz:** PCIe 3.0 x4
- **Protocolo:** NVMe
- **Capacidad:** 256 GB
- **Velocidad de lectura (secuencial):** 2500 MB/s
- **Velocidad de escritura (secuencial):** 1400 MB/s
- **Rendimiento de lectura:** 280.000 IOPS
- **Rendimiento de escritura:** 240.000 IOPS
- **Durabilidad:** 2.4 millones de horas

146,72 € en Amazon

www.goplextor.com/es/Product/Detail/M8Pe(Y)#/Features

¡MÁS COMODIDAD PARA TUS PARTIDAS!

CORSAIR T1 RACE

Producto: Silla gamer **Precio:** 349 €
Más información: Corsair **Web:** *www.corsair.com*

Un montaje sencillo es el primer contacto con la T1 Race de Corsair. La nueva familia de sillas gamer hace de la robustez y la comodidad sus credenciales. Su respaldo **envuelve y ajusta perfectamente el cuerpo**, y la firmeza del asiento contribuye a la comodidad durante horas de juego.

No es una silla para jugadores corpulentos –su peso máximo es de 120 kg que, siendo elevado, no es excesivo–, y ofrece almohadillas lumbares y cervicales muy cómodas, pero que restan espacio al acomodo del cuerpo –especialmente la lumbar–. El sistema de ajuste de las almohadillas se basa en tirantes elásticos que quedan a la vista sobre el respaldo, lo que le hace ganar enteros en el ajuste, pero los pierde en el diseño. En conjunto, en todo caso, **es una de las mejores sillas que hemos probado.** Su precio puede parecer algo excesivo, pero está muy justificado.

INTERÉS

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

INFOMANÍA
FICHA TÉCNICA

- **Asiento:** Espuma de poliuretano
- **Densidad de la espuma del asiento:** 14 kg/m²
- **Color principal:** Negro
- **Armazón:** Metálico
- **Superficie del asiento:** Piel sintética
- **Superficie respaldo:** 3D PVC
- **Reposabrazos ajustables:** Sí
- **Tipo de reposabrazos:** 4D (Arriba/Abajo, Izquierda/Derecha, Delante/Detrás, Giro)
- **Tamaño reposabrazos:** 26cm x 10cm x 2.65cm
- **Girable:** Sí
- **Mecanismo de giro:** Básico (arriba/abajo, giro)
- **Ángulo de giro:** 0-10°
- **Bloqueo de giro:** Sí
- **Tilt Angle Lock:** No
- **Especificaciones del pistón de gas:** 85 mm altura
- **Pistón de gas:** Clase 4
- **Reclinable:** Sí
- **Ángulo de ajuste del respaldo:** 90-180°
- **Ajuste de altura:** Sí
- **Altura máxima del asiento:** 52cm
- **Altura mínima del asiento:** 44cm
- **Altura máxima del brazo:** 38 cm
- **Altura mínima del brazo:** 28 cm
- **Altura del respaldo:** 95cm
- **Anchura (hombro) del respaldo:** 56cm
- **Tamaño de caja:** 88cm x 69cm x 35cm
- **Peso neto (Silla):** 24 kg
- **Peso bruto (Empaquetado):** 26 kg
- **Garantía:** 2 años
- **Peso máximo soportado:** 120 kg
- **Almohadilla lumbar ajustable:** Sí
- **Almohadilla cervical ajustable:** Sí
- **Material base:** Nylon
- **Tamaño de rueda:** 75 mm
- **Material rueda:** PU
- **Tamaño de asiento:** 56 cm x 58 cm





Las opciones de inclinación y el respaldo reclinable hasta 180º hacen de la Corsair T1 Race una de las sillas más cómodas del mercado.

NUESTRA OPINIÓN

Aunque hay detalles mejorables en diseño y materiales, en conjunto la T1 Race es una silla gamer muy recomendable. Aunque su precio se encuentra entre los más altos del mercado, su resultado y comodidad bien lo justifica.



LA NOTA 85

VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA
DISEÑO
PRESTACIONES
GAMING
PRECIO / CALIDAD

APROVECHA TU ESPACIO

NOX LITE 010

Producto: Caja semitorre **Precio:** 32.90 €
Más información: Nox **Web:** *www.nox-xtreme.com*

El aprovechamiento del espacio es una característica destacada de la **Lite 010, la nueva semitorre de Nox**. Pero su capacidad de albergar hasta 5 discos (3 SSD de 2.5" y 2 HD de 3.5"), la posibilidad de montar gráficas de hasta 345 mm y las conexiones frontales (2 USB 2.0 y 1 USB 3.0, y entrada uy salida de audio) también son relevantes, así como que incluye una fuente de alimentación ATX de 500W.

INTERÉS



EL SONIDO MÁS ASEQUIBLE

BG VICKER

Producto: Auriculares gaming **Precio:** 17.90 €
Más información: BG **Web:** *www.bg-gaming.com*



El diseño circumaural de los Viker es uno de sus principales atractivos, pero estos auriculares gaming de BG ofrecen mucho más por un precio que resulta realmente atractivo –¡menos de 20€!–. Por ejemplo, sus **almohadillas y diadema de piel sintética, una peso realmente liviano**, la incorporación de un micrófono abatible y el controlador en línea para regular el volumen.

INTERÉS

DESLÍZATE COMO UN PRO

GIANTS PRO Y GIANTS EVO

Producto: Almohadillas gaming **Precio:** 19.90 € y 24.90 €
Más información: Ozone **Web:** *www.ozonegaming.com*

Las almohadillas para ratón son cada vez más sofisticadas, pero pocas hay como las **Giants de Ozone, creadas con el apoyo del equipo profesional de esports** que compite en la liga europea de «LoL». Destaca, sobre todo, la Evo, por su enorme tamaño para no perder superficie de deslizamiento por muy amplia que sea la maniobra. Su base de goma asegura su fijación a la mesa.

INTERÉS



TECNOGAMING



CORSAIR ONE ELITE Y PRO PLUS

Con la base del Core i7 8700K, los **nuevos modelos de PC gaming de Corsair, los One Pro Plus y Elite**, se unen a la familia One con los anteriores modelos basados en el i7 de 7ª generación. Incoporan GTX 1080 Ti, refrigeración líquida y 32 y 16 GB de RAM, respectivamente.
www.corsair.com/one



NXZT KRAKEN M22

El Kraken M22 es el nuevo modelo de NXZT de refrigeración líquida AIO. Ofrece modos de iluminación RGB personalizable y dinámica, un **ventilador de alta presión estática Aer P 120mm** y control de la iluminación con el software CAM. Está disponible por unos 100€.
www.nzxt.com



NOX HUMMER TGS

El modelo compacto de la serie Hummer de Nox ya está disponible desde este mes de marzo. POr tan solo 39.90 € es una caja sobria y elegante, con **2 ventiladores frontales de 120 mm** iluminados con LED azul. Permite instalar hasta 3 discos diros (2 de 3.5" y uno de 2.5") y gráficas de hasta 360mm
www.nox-xtreme.com



EK-FC RADEON VEGA RGB

EK Water Blocks amplía su oferta de productos RGB con este nuevo **bloque de refrigeración líquida "full cover"** para gráficas Radeon RX Vega. Enfría directamente la GPU, la memoria HBM2 y el VRM, con el líquido fluyendo directamente sobre estas áreas. Sale por 129.90 €.
www.ekwb.com



VERSÁTIL Y POTENTE
HP T310 AIO G2 ZERO CLIENT

Producto: Terminal Thin Client **Precio:** desde 529 €
Más información: HP
Web: *www.hp.com*

El primer Thin Client All in One de HP ofrece una pantalla IPS de 23.8" Full HD con microbordes, es compatible con entornos virtuales vMware 2 y Amazon 3. Incluye un **procesador de alto rendimiento Tera2 PcolP Zero Client**, para reproducción en alta calidad de gráficos 3D y su gestión se basa en Teradici Desktop Access, con una suscripción de un año incluida con el producto. Su gestión multiplantalla se basa en DisplayPort, permitiendo usar varios monitores simultáneos.

INTERÉS



CON PODEROSO CORAZÓN
ASROCK DESKMINI GTX

Producto: PC mini **Precio:** Según modelo
Más información: ASRock **Web:** *www.asrock.com*

La gama de mini PC de **ASRock DeskMini GTX se actualiza para procesadores intel de 8ª generación Coffee Lake**. Los modelos disponibles (con gráficas GTX 1060, GTX 1080 y RX 580) se basan en chipset Z370 con unas placas STX MXM algo más largas que las mini ITX. Ofrecen soporte para RAM DDR4 de 4000 MHz. Vienen sin procesador ni memoria, que hay que comprar por separado.

INTERÉS



CÓMODO Y SENCILLO
ASUS CERBERUS FORTUS

Producto: Ratón gaming **Precio:** 70 €
Más información: Asus **Web:** *www.asus.com*

A veces la eficiencia no tiene que ver con la sofisticación, como demuestra el nuevo **ratón gaming de Asus, el Cerberus Fortus**. De diseño ambidiestro, su cuerpo de plástico negro de alta calidad ofrece en los laterales piezas de goma para un buen agarre. Tiene un sensor óptico ajustable entre 500 y 4000 dpi mediante un botón superior, e incluye iluminación LED RGB. Pesa tan solo 114 gramos.



INTERÉS

PARA EL FAN DE LOS ESPORTS
TRUST KUSAN

Producto: Ratón gaming **Precio:** 49.99 €
Más información: Trust **Web:** *www.trust.com*



Los eSports están más de moda que nunca y las compañías aprovechan la fama de los equipos más populares para poner su sello en productos como el **Kusan, un ratón gaming que Trust ha diseñado en colaboración con Epsilon eSports**. Incluye un sensor Pixart 3325 de alta precisión, pensado para FPS. Tiene 6 botones programables, cinco perfiles y diseño ambidiestro.

INTERÉS

LA MEJOR SUPERFICIE
DRMOUSEPAD

Producto: Alfombrilla gaming **Precio:** 14.90 €
Más información: Drift **Web:** *www.driftgaming.eu*



Drift se mete en el mercado de las **alfombrilla gaming con la DR Mousepad**, cuyas dimensiones -450x400x4 mm) la convierten en una de las más generosas en cuanto a superficie de deslizamiento. Ofrece laterales reforzados con costuras para aumentar su resistencia y tiene una base de goma para garantizar el agarre a la mesa. Están pensada para ratones ópticos y láser.

INTERÉS

GRAN RESOLUCIÓN, PRECIO AJUSTADO
BENQ TK800

Producto: Proyector 4K **Precio:** 1500 $
Más información: BenQ **Web:** *www.benq.com*

Los proyectores 4K no suelen ser, precisamente, asequibles, y aunque los 1500$ del TK800 de BenQ no parezca bajo, es mucho más ajustado que los de sus competidores principales. Sale este mes de abril, tiene **una potencia de 3000 lúmenes, mejorando la precisión y representación de colores** de su antecesor, el HT2550. Se basa en un chip 1080p combinado con conmutación de píxeles XPR.



INTERÉS ■■■■■■■■

ROBUSTEZ SIN CABLES
CORSAIR K63 INALÁMBRICO

Producto: Teclado gaming **Precio:** 109 $
Más información: Corsair **Web:** *www.corsair.com*



La **retroiluminación en azul hielo** del K63 Wireless Special Edition de Corsair es lo primero que llama la atención de este teclado gaming mecánico con teclas Cherry MX. Más corto y compacto que otros –no incluye teclado numérico– iguala en comodidad y robustez a otros modelos de la marca. Se anuncia como el complemento perfecto del nuevo Corsair One Elite.

INTERÉS ■■■■■■■■■

IMAGEN PROFESIONAL
CINTIQ PRO 24

Producto: Monitor interactivo **Precio:** Desde 2149.90 €
Más información: Wacom **Web:** *www.wacom.com*

Las 24" de la Cintiq Pro de la convierten en una **pantalla mediana de alto rendimiento para profesionales** de la creación en lienzos digitales. Ofrece resolución 4K, precisión 98% Adobe RGB y mil millones de colores. Su combinación con la tecnología Pro Pen 2, la superficie de cristal esmerilado, la reducción del paralaje y la latencia casi nula son sus características principales.



INTERÉS ■■■■■■■■

TECNOTREND



LG 38WK95C

Las 37" del nuevo modelo de LG, con un formato 24:10 es lo primero que llama la atención de este monitor gaming, pero su **resolución de 3840x1600 y su compatibilidad FreeSync** lo más interesante, junto a una respuesta de 5 ms y una tasa de refresco de 75 Hz. Saldrá por 1500€.
www.lg.com



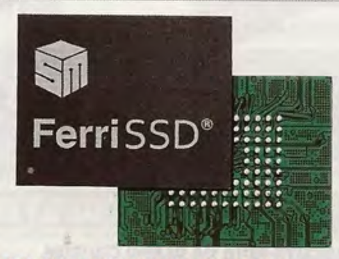
CORSAIR 500D

El Obsidian 500D combina el conocido diseño minimalista de la serie de chasis de Corsair con **paneles laterales de cristal templado ahumado** y una nueva estructura de aluminio curvado. Permite montaje de GPU vertical y ofrece gran refrigeración en el frontal y la parte superior.
www.corsair.com



HP ELITE BOOK 850

El Elite Book 850 es el tope de gama de la serie EliteBook 800 de HP. Es **un portátil para negocios** que se basa en procesadores Core de 8ª generación, y cuenta con una gráfica Radeon RX 540. Tiene un precio de partida -en distintas configuraciones- de 869€.
www.hp.com



FERRISSD SM689 Y SM681

Los nuevos FerriSSD de Silicon Motion son los primeros modelos de un solo chip PCIe NVMe que lanza la compañía, para protección de datos de nivel empresarial. Ofrecen velocidades de lectura de hasta 1.45 GB/s, y tienen capacidades de entre 16 y 256 GB. Su precio no se ha confirmado aún.
www.siliconmotion.com

COMPONENTES

La selección idónea para

AL DÍA PARA JUGAR

CAJA
ANTEC GAMERS GX200
Precio: 37,95 €



PLACA BASE
GIGABYTE GA-990FXA-UD3 R5
Precio: 134 €

PROCESADOR
AMD FX-8370 4.0 GHZ
Precio: 193 €

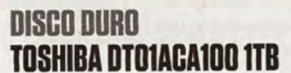


RAM KINGSTON HYPERX FURY BLACK DDR3 1866MHZ 16GB 2X8GB
Precio: 82 €

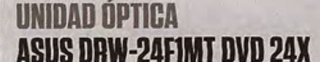


TARJETA GRÁFICA SAPPHIRE R7 370 NITRO DUAL-X OC 4GB GDDR5
Precio: 169 €

TARJETA DE SONIDO
ASUS XONAR DSX
Precio: 49 €



DISCO DURO
TOSHIBA DT01ACA100 1TB
Precio: 44,95 €



UNIDAD ÓPTICA
ASUS DRW-24F1MT DVD 24X
Precio: 16,95 €

MONITOR
MONITOR LG 24MT47D-BZ 24" LED
Precio: 158 €

ALTAVOCES
CREATIVE INSPIRE A-250 2.1
Precio: 26 €

TECLADO
OZONE BLADE
Precio: 49 €

RATÓN
OZONE NEON
Precio: 34,95 €

PERIFÉRICOS EXTRA

LAKENTO MVR V4 BLACK EDITION
Precio: 49,95 €

MAYFLASH JOYSTICK ARCADE UNIVERSAL
Precio: 29,95 €

NOX KHENSU GAMEPAD WIRELESS – GAMEPAD
Precio: 28,90 €

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

MONITOR

DELL ULTRASHARP U2414H 24" LED IPS
Precio: 255 €
Más información: Dell
Web: *www.dell.es*

Con una excelente calidad de imagen y con entrada DisplayPort ofrece un cuidado diseño de bisel delgado.



PROCESADOR

INTEL CORE I5-8600K
Precio: 299 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

La octava generación de Intel ofrece en los nuevos i5 -y más en este modelo K- un gran rendimiento a muy buen precio.



TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 1060 GAMING X 3GB GDDR5
Precio: 294.90 € **Más información:** MSI
Web: *es.msi.com*

La familia 10 de NVIDIA ya ofrece gráficas asequibles que aprovechan la nueva arquitectura Pascal.



RAM

G.SKILL RIPJAWS V RED DDR4 2133 PC4-17000 16GB 2X8GB CL15
Precio: 76 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*

En una disposición de 2 módulos de 8 GB, el rendimiento en doble canal es excelente y admite overclocking.



UNIDAD ÓPTICA

SAMSUNG SN-506BB BLU-RAY SLIM
Precio: 52.95 €
Más información: Samsung
Web: *www.samsung.com*

Si no quieres prescindir del soporte para DVD y Blu-ray esta unidad es ágil, veloz grabando y muy elegante.



ALTAVOCES

CREATIVE GIGAWORKS T40 SERIES II
Precio: 106 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido con gran nitidez y potencia pese a la ausencia de un módulo de subgraves, gracias a la tecnología BasXPort.



PERIFÉRICOS EXTRA

STEAM CONTROLLER
Precio: 54,99 €
Más información: Steam
Web: *store.steampowered.com*

Aunque diseñado para las Steam Machines, la versatilidad del mando de Valve lo convierte en un formidable gamepad.



PARA TU PC

actualizar tu equipo

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

PLACA BASE

ASUS MAXIMUS X FORMULA

Precio: 464 €
Más información: Asus
Web: *www.asus.com/es*

El top de la nueva gama de placas de Asus basadas en Z370 es ideal para actualizarse a la 8ª generación Intel.



CAJA

COOLER MASTER MASTERCASE 5

Precio: 111 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

La nueva MasterCase 5 tiene las capacidades del formato sobremesa convencional y un diseño excelente.



TARJETA DE SONIDO

CREATIVE SOUND BLASTER Z

Precio: 69 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido de alta calidad, que cuenta con avanzadas tecnologías de audio, destacando SBX Pro Studio.



DISCO DURO

WESTERN DIGITAL NAS RED 2TB SATA3

Precio: 92.95 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Un disco convencional, sustentado en una tecnología fiable y robusta con una enorme capacidad de 2 TB.



TECLADO

RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE 2016

Precio: 99.95 €
Más información: Razer
Web: *www.razerzone.es*

La aparición de nuevas variantes y modelos permiten que este formidable teclado gaming sea más asequible.



RATÓN

RAZER MAMBA 5G CHROMA TOURNAMENT EDITION 16000 DPI

Precio: 74,95 € **Más información:** Razer
Web: *www.razerzone.es*

El excepcional sensor láser junto a un diseño evolucionado hacen del Mamba y ratón gaming soberbio.



PERIFÉRICOS EXTRA

THRUSTMASTER TMX FORCE FEEDBACK

Precio: 150 €
Más información: Thrustmaster
Web: *www.thrustmaster.com*

El nuevo TMX consta de un diseño robusto y deportivo, compatible con Xbox y PC.



TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
ANTEC SIGNATURE S10
Precio: 359 €



PLACA BASE
MSI X99A GODLIKE GAMING
Precio: 503 €

PROCESADOR
INTEL CORE I7 5960X
Precio: 1134 €



RAM
KINGSTON PREDATOR PC4-24K 32GB
Precio: 233 €



TARJETA GRÁFICA
NVIDIA TITAN X
Precio: 1310 €



TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUND BLASTER ZXR
Precio: 189 €

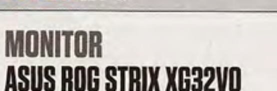


DISCO DURO
WD NAS RED 6TB SATA3
Precio: 259 €



UNIDAD ÓPTICA
SILVERSTONE SOB02 BLU-RAY SLIM
Precio: 157 €

MONITOR
ASUS ROG STRIX XG32VQ
Precio: 699 €





ALTAVOCES
SOUND BLASTER X KATANA
Precio: 299,99 €



TECLADO
CORSAIR K95 RGB
Precio: 199 €



RATÓN
MADCATZ R.A.T. PRO X ULTIMATE
Precio: 164 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LOGITECH G920 DRIVING FORCE
Precio: 379 €

TURTLE BEACH ELITE PRO
Precio: 199,99 €

HTC VIVE STEAM VR
Precio: 956 €

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

MINI PC ALL IN ONE

HASTA 1.000 €

ZOTAC ZBOX MAGNUS EN1060

Precio: 949 € **Disponible:** *www.alternate.es*

Zotac ha actualizado su serie Zbox Magnus con la nueva familia de gráficas de Nvidia, convirtiéndolo en un mini PC apto para la RV y resolución 4K. La actualización afecta a otros componentes, también.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i5 6400T (2.2 GHz-2.8 GHz)
- **RAM:** Hasta 32 GB RAM
- **GPU:** GTX 1060
- **Disco duro:** acepta SSD/HDD

INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

ASUS ROG GR 8 II

Precio: 1095 € **Disponible:** *www.game.es*

La nueva familia de compactos de Asus ROG sigue apostando por los potentes y fiables Core de 7ª generación. El equilibrio de sus componentes ofrece una configuración apta para todo y a un buen precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** i5 7400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX 1060
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI VORTEX G65 6QF (SLI)-025E

Precio: 1869 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

Dentro de su gama Vortex, MSI ofrece un potente modelo por menos de 2000€ que aún puedes encontrar a la venta en tiendas como PC Componentes. Sigue disponible pese a las nuevas configuraciones.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16 GB (2x8 GB)
- **GPU:** 2 X Nvidia GeForce GTX960 3 GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD de 256 GB

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

MSI VORTEX G65VR 6RF-089ES

Precio: 4299€ **Disponible:** *es.msi.com*

Si vas a tirar la casa por la ventana para tu próximo PC, no dejes de considerar el nuevo modelo del pequeño Vortex, preparado para la RV. Integra componentes de alta gama y sube la memoria hasta los 64 GB.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 64 GB
- **GPU:** GTX 1080 8 GB GDDR5
- **Disco:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

EQUIPOS COMPACTOS

MSI NIGHTBLADE MI3 7RB

Precio: 799 € **Disponible:** *www.pccomponentes.es*

Por menos de 800 €, el MI3 es una opción realmente apetecible del catálogo de MSI. Es un PC gaming con todas las de la ley, que puede dar aún mucho juego. Ofrece un estupendo equilibrio en sus componentes.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-7400
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX 1050 4GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS:

MSI AEGIS

Precio: 1267 € **Disponible:** *www.mediamarkt.es*

Diseño vanguardista, en un compacto radicalmente gaming que, además, está muy bien equipado mediante componentes de alta gama. Especialmente recomendable para LAN-Party.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel i7 6700
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GTX 960 / 970 4GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 128 SSD + HDD 1 TB

INTERÉS:

COOL PC GAMER XIV MINI

Precio: 1829.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Por menos de 2000 € tienes uno de los modelos Mini de CoolPC con una configuración a la última -incluyendo procesador Kaby Lake-, más que sobrada para jugar con cualquier título actual. ¡Y es diminuto!



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-7700K
- **RAM:** 16 GB RAM (2x8GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + HDD 1 TB

INTERÉS:

COOLPC GAMER XVIII MINI

Precio: 3899.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Una auténtica bestia en un espacio mínimo. Esta configuración del CoolPC Mini te ofrece componentes extremos a un precio elevado, sí, pero razonable dada su configuración. Un equipo que lo aguanta todo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6900K
- **RAM:** 32 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX Titan 12 GB
- **Disco duro:** SSD M.2 480 GB/s

INTERÉS:

TODAS LAS CATEGORÍAS
para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

VERSUS PC PLATINUM LITE

Precio: 979 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

El equilibrio y la potencia a un precio asequible son las credenciales del atractivo Platinum Lite de Versus Gamers. Además, acaba de actualizar la configuración pasando a 16 GB de RAM, al mismo precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5 6400
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + 1 TB HD
- **INTERÉS:**

ILIFE GA540.15

Precio: 1.399 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

iLife se pasa también a las GTX 1080 con este nuevo modelo de su gama gaming. Algo más limitado que otros, aunque a un precio realmente atractivo para una equipación que te permitirá jugar a todo sin problema.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core I7-6700 / 3,40GHz
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHZ Crucial (2X8 GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB
- **Disco duro:** SSD 240 GB
- **INTERÉS:**

GENOME GREEN

Precio: 1.599 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

Versus Gamers toma como referencia la caja DeepCool Genome con refrigeración líquida para lanzar una nueva serie de PC gaming. Entre los tres modelos disponibles, el Green es el que más nos convence.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 7700K
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8GB
- **Disco duro:** 240GB SSD + 1TB HDD
- **INTERÉS:**

COOLPC NVIDIA GAMERS V

Precio: 2.759,95 € **Disponible:** *www.coolmod,com*

El Gamers V actualiza parte de su configuración, con una CPU más potente, su exclusivo chasis Corsair Spec Alpha GTX integra dos nuevas gráficas en modo SLI, con un total de 16 GB, y ha bajado un poco su precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6800K
- **RAM:** 16 GB DDR4 (2x 8GB)
- **GPU:** 2x Asus GeForce GTX 1080 16 GB
- **Discos:** 240 GB M.2 SSD + 2TB HDD
- **INTERÉS:**

EQUIPOS PORTÁTIL

HASTA 1.000 €

ASUS ROG STRIX GL 553VD-DM078T

Precio: 999 € **Disponible:** *www.asus.es*

Un portátil con todo lo necesario para disfrutar de los juegos, con una configuración actualizada, pantalla de 15.6" y un gran sonido. Sus dimensiones y peso -solo 2.5 kg- son perfectos para llevarlo a cualquier parte.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-7700HQ
- **RAM:** 8 GB (DDR4 a 2400 MHz)
- **GPU:** Nvidia GTX 1050 (4 GB GDDR5)
- **Disco duro:** HDD 1TB
- **INTERÉS:**

DE 1.000 € A 1.500 €

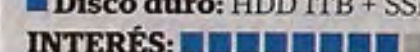
MSI GS73VR 7RF

Precio: 1.500€ **Disponible:** *www.pccomponentes.es*

Si quieres un portátil potente a buen precio, la versión reacondicionada del MSI GS73VR está disponible por unos ajustados 1500€, con una configuración realmente potente y equilibrada. Muy recomendable.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-7700HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 1060
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 256 GB
- **INTERÉS:**



DE 1.500 € A 2.000 €

DELL ALIENWARE 17 R3

Precio: 1.799 € **Disponible:** *www.alienware.es*

Introducimos uno de los modelos de la gama Alienware que sigue estando en la vanguardia del gaming portátil. Con el genial diseño de la gama, esta variante intermedia viene muy bien equipada.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX 980M 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1TB
- **INTERÉS:**

MÁS DE 2.000 €

MSI GT75VR

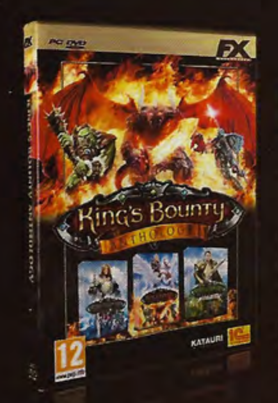
Precio: 2.799 € **Disponible:** *es.msi.com*

MSI ha introducido ya la familia 10 de Nvidia en sus nuevos modelos, y este es el segundo más top para gaming, con un equipamiento impresionante. Su precio, pese a lo elevado, es más que razonable.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 7700HQ
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8 GB
- **Disco duro:** SSD 256 GB + HDD 1 TB
- **INTERÉS:**



micromanía te regala

KING'S BOUNTY ANTHOLOGY

Si quieres vivir la aventura de tu vida, viaja a Endoria con «King's Bounty Anthology», una colección de tres juegazos de estrategia, rol y acción.

Es, sin duda, una de las sagas de rol y estrategia más alucinantes del PC. Los distintos episodios de «King's Bounty» nos llevan al mundo de fantasía de Endoria, donde una terrible maldición amenaza la paz del reino. Como caballero de brillante armadura, cabalgaremos a lomos de nuestro brioso corcel explorando el mundo y combatiendo a las fuerzas del mal: esqueletos, piratas, demonios, vampiros, fantasmas... La magia, las armas, la táctica y la aventura se dan cita en una antología que incluye tres de los juegos más brillantes de la saga: «The Legend», «Armored Princess» –en que encarnamos a la princesa Amelie– y «Crossworlds», todos mostrando el mismo estilo de exploración en tiempo real y combate por turnos.

¡Recluta tu ejército!

En los tres juegos de «King's Bounty Anthology» tendremos que ir contratando a los miembros de un ejército cada vez más poderoso, cambiando sus integrantes y venciendo a enemigos temibles. No siempre será fácil alzarse con la victoria, porque el enemigo es duro, más cuando está fortificado, así que piénsate muy bien con quién te enfrentarás. Si te gusta la fantasía, la aventura y la magia, con este pack de tres juegos vas a disfrutar a lo grande durante semanas.



Antes de asaltar las fortalezas asegúrate de tener un ejército poderoso. Lo que te puedes encontrar dentro será siempre un enemigo temible.

> "Vive tres aventuras épicas de rol y estrategia en el mundo de fantasía de Endoria"









Ayuda al rey de Endoria, a la princesa Amelie y a las fuerzas del bien a acabar con la magia negra y los siervos de la oscuridad, que han maldecido el mundo.

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «King's Bounty Anthology» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha la noticia destacada en portada.

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

Reparto de Claves

Introduce la clave obtenida en tu revista **Micromanía**

Introduce también **tu email** para recibir la clave de activación del juego en la tienda online de FX Interactive

¡Hazte con tu clave!

3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de des...



La primera entrega de la saga «The Legend» nos servirá para descubrir las bases de la exploración y el combate en Endoria. La variedad de escenarios y enemigos es realmente enorme y nos tendrá horas y horas jugando.

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Pentium 4 a 2.6 GHz **RAM:** 2 GB **Tarjeta 3D:** 128 MB (Radeon X700, GeForce 6600 o superior) **Disco duro:** 12 GB **Conexión:** ADSL

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

CANCELAR

CREAR MI CUENTA FX

1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

CANJEAR CÓDIGO FX

Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

2 Ya tienes activa tu copia de «King's Bounty Anthology». Compruébalo en "Mi Perfil" y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «King's Bounty Anthology» para acceder a tu área e instalarlo.

King's Bounty Anthology

INSTALAR

3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.

INSTALACIÓN

Selecciona el disco donde instalar el juego:

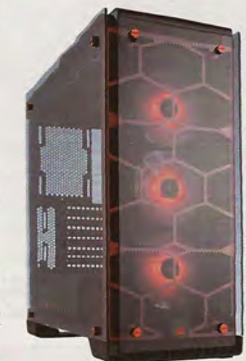
C:\ D:\ E:\ H:\

JUEGA A TOPE CON FAR CRY 5 EN TU PC, CON GAME

Ya está aquí uno de los juegos más esperados del año en PC, y ahora puedes disfrutar su acción al máximo gracias a los componentes y periféricos que tienes a tu alcance en GAME. ¡Hazte con ellos y acaba con la secta de los Seed en tu PC!

Corsair Crystal 570X RGB Roja

Una caja de diseño increíble para darle a tu PC potencia y estilo.



198'95 €

CARACTERÍSTICAS

- **Dimensiones:** 512x234x480 mm
- **Ventilador trasero:** 120 mm
- **Ventilador frontal:** 120, 240, 280, 360 mm
- **Ventilador superior:** 120, 240 mm
- **Puertos tipo A USB 3.0 (3.1 Gen 1):** 2
- **Placa basa soportada:** ATX,Micro-ATX,Mini-ITX
- **Tamaños de disco duro soportados:** 2.5,3.5"
- **Filtro anti-polvo:** Sí
- **Ventiladores frontales instalados:** 3x 120 mm
- **Máxima longitud de gráfica:** 37 cm
- **Ranuras de expansión:** 7
- **Capacidad de enfriamiento líquido:** Si
- **Máxima longitud de PSU:** 22,5 cm
- **Iluminación ubicación:** Ventiladores de la caja

Keep Out XGM27 27"

En exclusiva en GAME, un monitor top a un precio imbatible.

174'95 €





CARACTERÍSTICAS

- **Relación de aspecto nativa:** 16:9
- **Brillo de pantalla:** 250 cd/m²
- **Tiempo de respuesta:** 5 ms
- **Resolución de la pantalla:** 1920 x 1080 Pixeles
- **Puerto DVI:** Sí
- **Cantidad de puertos VGA (D-Sub):** 1
- **Razón de contraste (típica):** 1000:1
- **Número de puertos HDMI:** 1
- **Ángulo de visión, horizontal:** 178°

Razer Abyssus V2

Un ratón gaming cómodo y fiable para todos los jugadores.



39'95 €

CARACTERÍSTICAS

- **Fuente de energía:** Cable
- **Cantidad de botones:** 3
- **Color del producto:** Negro
- **Tipò de sensor:** Óptico
- **Resolución:** 5000 DPI
- **Iluminación:** Sí
- **Peso del ratón:** 111 g
- **Mangos de goma:** Sí
- **Espacio mínimo del disco duro:** 100 MB
- **Factor de forma:** Ambidextro
- **Coloración de superficie:** Monótono
- **Botones de ratón programables:** Sí
- **Uso recomendado:** Universal
- **Interfaz del dispositivo:** USB
- **Número de ruedas de desplazamiento:** 1
- **Tipo de desplazamiento:** Rueda

ASUS GL553VD DM078T

i7 7700HQ, GTX 1050, 8GB 1TB HDD, 15.6", Win10

¿Un portátil gaming que puede con todo por menos de mil euros? ¡Aquí está!

942'95 €



CARACTERÍSTICAS

- **Unidad óptica:** DVD Super Multi DL
- **Frecuencia del procesador:** 2,8 GHz
- **Memoria interna:** 8 GB
- **TDP:** 45 W
- **Versión de Bluetooth:** 4.0
- **Cámara frontal:** Si
- **Ethernet:** Si
- **Memoria interna máxima:** 32 GB
- **Resolución:** 1920 x 1080 Pixeles
- **Dimensiones:** 383x255 mm
- **Superficie de la pantalla:** Mate
- **Bluetooth:** Sí
- **Puertos A USB 3.0 (3.1 Gen 1):** 2
- **Puertos C USB 3.0 (3.1 Gen 1):** 1
- **Puertos USB 2.0:** 1
- **Ethernet LAN (RJ-45):** 1
- **SO:** Windows 10 Home
- **Wifi:** Sí
- **Tarjeta de lectura integrada:** Sí
- **Puertos HDMI:** 1
- **Ethernet LAN, velocidad de transferencia de datos:** 10,100,1000 Mbit/s
- **Relación de aspecto:** 16:9
- **Procesador:** i7-7700HQ
- **Retroiluminación LED:** Sí
- **Capacidad de disco duro:** 1000 GB
- **Frecuencia turbo:** 3,8 GHz
- **Tarheta gráfica:** NVIDIA GeForce GTX 1050
- **Peso:** 2,5 kg
- **Interfaz del disco duro:** SATA
- **Combo de salida de auriculares / micrófono del puerto:** Sí
- **Teclas de Windows:** Sí

Trust GXT 705 Ryon Gaming Chair + Far Cry 5 Digital

Un pack impresionante para combatir a la secta de Seed con el máximo confort.

169'95 €



CARACTERÍSTICAS

- Totalmente giratoria, 360°
- Cilindro elevador de gas de Clase 4 para ajustar la altura
- Cómodos reposabrazos almohadillados
- Asiento reclinable con posibilidades de bloqueo.
- Sólido armazón de madera
- Duradera, ruedas dobles que giran con suavidad

Trust GXT 707 Resto Gaming Chair + Far Cry 5 Digital

Juega a «Far Cry 5» con la mayor comodidad que puedas imaginar, con la GXT 707.

229'95 €



CARACTERÍSTICAS

- Totalmente giratoria, 360°
- Ajustable en altura, reposabrazos giratorios hacia dentro y hacia fuera
- Cilindro elevador de gas de Clase 4 para ajustar la altura
- Respaldo ajustable en 90°
- Asiento reclinable con posibilidades de bloqueo.
- Incluye cojines extraíbles y ajustables para la zona lumbar y cervical
- Bastidor metálico sólido y robusto
- Duradero, ruedas dobles que giran con suavidad



FINAL FANTASY XV WINDOWS EDITION

¡Una aventura que vale un reino!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
Género: Rol/Acción/Aventura **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces) **Estudio/compañía:** Square Enix **Distribuidor:** Koch Media **Nº de DVD:** 6 **PVP rec:** 49.99€ **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.finalfantasyxv.com*	**Capítulos:** 15 (con epílogo) **Episodios extra:** 3 (Gladiolus, Prompto, Ignis) **Tipos de mejora:** 8 (magia, recuperación, destreza, dones de lucis, grupo, condición, exploración, batalla) **Misiones:** Principales, secundarias, batidas de caza.	**CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GTX 1080 Ti **Conexión:** Fibra óptica	**CPU:** Core i5 2500, AMD FX 6100 **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 100 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 760 2GB, Radeon R9 280 **Conexión:** ADSL (activación Steam)	**CPU:** Core i7 7ª generación **RAM:** 16 GB **Espacio en disco:** 150 GB (65 GB adicionales por texturas de ultra alta resolución) **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 10xx **Conexión:** Fibra Óptica



La Academia de Eos es accesible en cualquier momento, pero antes de empezar es recomendable entrenar y aprender en ella.



¡A descansar! Tras la exploración y el combate, con el paso de las horas, hay que reponer fuerzas acampando en santuarios.



¿Qué nos hará de cenar Ignis hoy? La afición de Ignis es la cocina, y sus sabrosas recetas también ofrecen beneficios extra.



¡La aventura está a punto de empezar para Noctis y sus amigos! El heredero del trono de Lucis descubre, de repente, que toda su vida se viene abajo y debe luchar para salvar su reino.



El encuentro, en apariencia casual, con algunos personajes durante el viaje, no será sino el primer contacto con aquellos que cambian la vida y el destino de Noctis para siempre.

La espera ha sido larga –más de un año, en realidad–, pero cada día que los jugadores de PC hemos tenido que esperar a «Final Fantasy XV» ha merecido la pena. Todo, para descubrir un juego increíble repleto de mejoras técnicas sobre su versión de consola, y donde –sobre todo si cuentas con el equipo adecuado, con componentes de muy alta gama– el espectáculo visual es tan apabullante que sobrecoge.

La historia de Noctis, príncipe heredero del trono de Lucis y cuya aventura por recuperar su reino y su trono, vengar a su padre asesinado y acabar con la guerra con Niflheim es la base de la acción, te atrapa desde el primer minuto, te emociona, sobrecoge, fascina y divierte por igual. Y, lo mejor, es que nos ofrece la posibilidad de ser protagonistas de este viaje iniciático repleto de amor, traición, épica, lucha, juego, caza, magia, tecnología, paisajes de abrumadora belleza, bestias aterradoras y posibilidades infinitas de descubrimiento. Una aventura hecha espectáculo que, si no eras ya fan de «Final Fantasy», hará que te conviertas de inmediato.

> “Acompaña a Noctis y sus amigos en una aventura llena de magia, combate y exploración”

¡Traición!

Noctis parte de Insomnia, la capital de Lucis, en busca de su amada, Luna. Tras despedirse de su padre, el rey Regis –cuyo semblante y actitud parecen ocultar algo extraño–, Noctis se sube al Regalía, su coche, y se lanza a la carretera con sus amigos Ignis, Prompto y Gladiolus. Son más que amigos, en realidad, son consejeros y guardaespaldas. Casi otra familia.

Nada más comenzar su viaje, lo impensable ocurre: Niflheim, el vecino reino de Lucis, manda a sus representantes a Insomnia para firmar un tratado de paz, momento que aprovechan para traicionarlo, asaltar la ciudad, invadir el reino y matar a Regis, propagando además que Luna, la princesa de Tenebrae y prometida de Noctis, y el mismo heredero, también

EL VIAJE HACIA LA MADUREZ



El viaje de Noctis, Gladiolus, Ignis y Prompto es, además de una fantástica aventura, un camino de iniciación hacia la madurez, nobleza y prudencia que se le exige al (nuevo) rey de Lucis. La tragedia, el conflicto, la traición, pero también la camaradería, el amor y el sacrificio están presentes en una historia que acaba atrapándonos y convirtiéndose en algo tan emocionante como emotivo. Una aventura magistral.



Las órdenes al resto del grupo durante el combate permiten usar sus habilidades especiales contra los enemigos. Cada vez que lo hacemos deben volver a cargarse antes de usarlas de nuevo.





Por todo el mundo de juego hay puntos en los que conseguir recursos de todo tipo: objetos, energía para las magias, armas... No dejes de explorar.

HISTORIA DE UNA TRAICIÓN

Viejos conflictos, la posesión del único cristal mágico que queda en el mundo -la Santálita- y las ansias de poder absoluto desatan la guerra entre Lucis y Niflheim.



Regis, rey de Lucis y padre de Noctis, previendo lo que va a ocurrir, procura que su hijo esté a salvo, mandándole a un viaje que acabará siendo una prueba de iniciación.



Las fuerzas de Niflheim, con el rey Idola Aldercapt a la cabeza, trazan un plan para derribar la barrera de Insomnia y tomarla al asalto durante la firma del tratado de paz.



El Regalía es, además del coche del grupo, otro protagonista. Debemos mantenerlo, mejorarlo y es, incluso, una referencia de viaje rápido, pudiendo reclamárselo a Cindy desde cualquier lugar.

han muerto, y hacerse con el control del país sin resistencia. Y entonces, empieza la aventura.

Una aventura épica

La primera hora larga de «Final Fantasy XV», como es de esperar, es prácticamente un tutorial -aunque existe uno, y muy bueno, en la Academia de Eos, accesible además en todo momento para refrescar tácticas y métodos de combate-, pero desde el primer minuto nos descubre las posibilidades de un JDR plagado de acción que es puro espectáculo de belleza, jugabilidad y posibilidades. En la piel de Noctis, podemos jugar en tercera o primera persona -una novedad interesante- explorando el mundo con los amigos conduciendo el Regalía, un coche que es tan protagonista como el propio grupo.

> **“El espectáculo visual es increíble, y los desafíos y sorpresas son constantes”**

El enorme mundo de juego abruma por sus posibilidades. La libertad absoluta de exploración, sus enormes desafíos y fascinantes lugares te atrapan desde el primer minuto.

La perfecta curva de aprendizaje y dificultad está diseñada magistralmente, gracias a infinitos pequeños detalles: los puntos de interés en el mapa, la señalización del nivel de dificultad de las misiones, las características de cada enemigo, reconocibles en pleno combate... La información constante del mundo al principio abruma, pero al final es tan útil que no se entiende como otros juegos no hacen lo mismo. Y aunque al principio, lógicamente, vas bastante dirigido, puedes hacer, siempre, lo que quieras.

¡Lucha con todo!

El sistema de combate de «Final Fantasy XV» es realmente único. No solo combina armas con magias de forma única, haciendo un uso extensivo de los ataques especiales, combos -también con los otros personajes del grupo-,



Las unidades Magitec de Niflheim, ya sean tripuladas o autónomas, ofrecen distintos puntos en los que atacar y que podemos ir debilitando poco a poco con ataques combinados. Al final, caen.



Las grandes bestias se pueden encontrar incluso en interiores y zonas subterráneas. Estos enemigos exigen el uso de combos entre los distintos personajes, dada su ferocidad y resistencia.

VIAJE A LA FANTASÍA

Las posibilidades que ofrece el mundo de «Final Fantasy XV» son casi infinitas, pero hay varios apartados que debes dominar, para sobrevivir y triunfar en la aventura.



La selección del armamento, magias, la personalización del equipo de los personajes, las mejoras de habilidades... deben ser revisadas permanentemente.



El sistema de batalla táctico permite pausas para seleccionar a los enemigos, reconocer sus debilidades y dar órdenes básicas a miembros del grupo



Los combates contra los grandes enemigos, mecánicos o bestias, exigen tácticas combinadas con el grupo. Con el tiempo, tu maestría irá en aumento.



Las continuas mejoras gastando los puntos de experiencia ganados deben equilibrar todos los apartados: de grupo, magias, dones de Lucis, batalla, etc.



Se abren continuamente misiones y puntos de interés en el mapa, siempre con indicaciones muy de agradecer del nivel de dificultad que ofrecen.

sino que obliga a modificar tácticas en función del enemigo. Ofrece puntos del entorno como parte táctica del desafío y, aunque a veces la cámara te vuelve loco, te acabas acostumbrando. El resultado es un puro espectáculo de acción. Cuesta acostumbrarse al principio, pero a medida que lo vas dominando, resulta impresionante.

¡La mejor versión!

Como ya se sabía, la «Windows Edition» llega plagada de todo el contenido extra lanzado desde hace un año, incluyendo el modo multijugador –para el que se recomienda, con razón, haber jugado antes la campaña–. Estos episodios llenan las lagunas de la trama original perfectamente, además.

Pero lo increíble es que técnicamente la versión para PC, sobre todo gracias a la tecnología Nvidia, es apabullante. Es una auténtica maravilla en FX –desde el pelo a la iluminación–. Una aventura que, sí, es imprescindible. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Viaja con Noctis y sus amigos en una aventura increíble. Ayuda al príncipe de Lucis a recuperar su trono y su amada, en un juego de acción, rol y aventura, por un mundo plagado de magia y tecnología.

LO QUE NOS GUSTA

- La historia es fabulosa y el diseño de personajes, magistral. Les acabas cogiendo cariño a todos.
- Un espectáculo visual impresionante. Mucho más si lo juegas en 4K con texturas de ultra alta resolución.
- Que incluya todo el contenido extra por defecto.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Acostumbrarse al sistema de batalla táctico te puede llevar más tiempo de los deseable hasta dominarlo.
- La cámara te puede volver loco en pleno combate, con sus vertiginosos cambios según el entorno.
- Doblarlo habría sido titánico.. pero se echa en falta.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

¡Impresionante! La trama enamora, los personajes son sensacionales, el espectáculo visual y la BSO son totales... ¡Juégalo!



LA NOTA **86**

MODO MULTIJUGADOR

Hermanos de Armas se basa en eventos de la campaña, añade un editor de personajes y toma el modo cooperativo como base.



LA NOTA **81**

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 83

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 84

LA REFERENCIA



THE WITCHER 3

Aunque ambos son JDR en mundo abierto, su ambientación es muy distinta. Además, a Geralt le gusta más viajar en solitario.

ALTERNATIVAS

DEUS EX MANKIND DIVIDED

Nota: 82 — **MM 258**

PREY

Nota: 92 — **MM 266**

JUEGO RECOMENDADO micromanía

WARHAMMER VERMINTIDE II

¡Deja que la acción más brutal te golpee!

LA REFERENCIA



LEFT 4 DEAD 2
El juego de Valve sigue marcando el rumbo y es el modelo elegido por Fatshark.

ALTERNATIVAS

SOMBRAS DE GUERRA
Nota: 89 — **MM 270**

WOLFENSTEIN II THE NEW...
Nota: 90 — **MM 271**

Es realmente difícil tomar una decisión. ¿Arco y flechas? ¿Un enorme martillo de guerra? Tal vez, la vara de fuego sea más divertida... Sí, es muy complicado saber qué personaje vamos a elegir en la siguiente misión de «Vermintide II», porque los cinco héroes que presenta la acción multijugador de FatShark son enormemente divertidos de manejar. Cada uno, con sus armas principales y secundarias, ataque especial y estilo de combate –apoyo, vanguardia, choque...– ofrece tantísimas posibilidades en el combate que cuando aún no hemos recorrido por completo un mapa, con solo ver a nuestros compañeros de equipo soltar mandobles, disparar flechas o lanzar fuego, ardemos en deseos de probarlo también.

La acción vuelve a Warhammer

La beta de «Warhammer Vermintide II» ha arrasado, y la versión final del juego, otro tanto, vendiendo más de medio millón de copias en menos de una semana. ¿Por qué? Es algo que entiendes en cuanto le pones la mano encima. FatShark ya tomó el modelo «Left 4 Dead» para el juego original, trasladando el formato al mundo de fantasía de Warhammer; y el resultado fue brillante. Pero, ahora, han llegado a superarlo. Los mismos cinco héroes, con sus arquetí-

> "La acción más brutal está de vuelta en Warhammer, para disfrutarla en compañía"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
16 **Género:** Acción **Idioma:** Español (textos) **Estudio/compañía:** FatShark **Distribuidor:** FatShark **Nº de DVD:** No aplicable (descarga) **PVP rec.:** 27.99 € **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.vermintide.com*	**Personajes:** 5 **Aspectos:** 15 (3 por personajes, desbloqueables en niveles 7 y 12) **Áreas de juego:** 4 **Mapas:** 12 (más prólogo) **Armas por misión:** 2 equipadas, más pociones y granadas **Multijugador:** Sí (cooperativo)	**CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GTX 1080 Ti **Conexión:** Fibra óptica	**CPU:** Core i5 2300 a 2.80 GHz, AMD FX 4350 a 4.2 GHz **RAM:** 6 GB **Espacio en disco:** 45 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 460, Radeon HD 5870 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i7 (7ª generación) **RAM:** 16 GB **Espacio en disco:** 50 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx **Conexión:** Fibra óptica



Los cinco héroes repiten en la nueva aventura. Además, el progreso está muy bien diseñado para ajustarse a la experiencia.



Skaven y Caos se han aliado para expandir el Mal por el mundo. ¡A por ellos! La acción fantástica multijugador más brutal llega por fin en «Vermintide II»; y es... ¡una pasada!



¿Apoyo o choque? Según el personaje, mantente en vanguardia o en retaguardia. Que Kerillian fuera delante sería una locura.



Recuerda que esto es trabajo en equipo. Vigila a tus compañeros y coordínate con ellos. Y si alguno cae -o tú mismo- en combate, acércate a liberarlo o curarlo para poder seguir la lucha.



A lo bichos más grandes, mejor por la espalda. La posición táctica es importante ante algunos enemigos grandes y duros.

picos estilos de combate y armas, equilibran perfectamente la acción en equipo –aunque el grupo es solo de cuatro, ojo–, y el fantástico, perfecto "matchmaking" de «Vermintide II» asegura la diversión en todos los niveles de experiencia y veteranía. Es cierto que si eres algo novato vas a hacer muchas locuras al principio, pero es muy sencillo cogerle el tranquillo y empezar a considerar, de forma instintiva, fluida y natural, las tácticas de equipo y tomarle la medida a los distintos enemigos.

Algunos exigirán más experiencia y estrategia; otros, una acción más directa y básica. Pero los múltiples detalles ocultos en los diseños de los 12 mapas –en cuatro regiones, más el prólogo– despliegan un magistral conocimiento del género por FatShark. Es, sencillamente, perfecto en su diseño.

El apoyo táctico entre los miembros del equipo es vital, así como aprender a respetar los botines de cara a los compañeros, para que nadie se quede sin una buena poción. El apoyo en el combate, además, es básico, tanto para curar o rescatar como para solventar bien las situaciones en distintos momentos, ya sea con apoyo o bloqueo, por ejemplo.

La perfecta duración de cada misión, los cuellos de botella, los recovecos y secretos –tomos y grimorios por doquier– y las opciones de "crafting", hacen de «Vermintide II» una auténtica maravilla de la acción cooperativa.

Es una pena que no haya más mapas y que no esté doblado, porque hasta los diálogos son una pasada. Un juego increíble para los amantes de la acción brutal y la fantasía de Warhammer. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

¡Vive la acción multijugador más brutal en el mundo de fantasía de Warhammer! Los cinco héroes de «Vermintide» regresan para combatir al Caos y los Skaven en un juego para disfrutar con amigos.

LO QUE NOS GUSTA

- ¡La brutalidad en estado puro! Es perfecto para soltar adrenalina y relajarse machacando monstruos.
- La facilidad con que se encuentran jugadores online. Los servidores funcionan a las mil maravillas.
- El progreso del personaje. Perfectamente ajustado, así como el sistema de desbloqueo de aspectos.
- El crafting y el sistema de equipamiento. Sencillos y eficaces. No se le puede pedir más.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La ausencia de doblaje. Es una pena porque los diálogos en combate son divertidos y pertinentes.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIVERSIÓN
CALIDAD/PRECIO

MODO MULTIJUGADOR

«Warhammer Vermintide II» es diversión en estado puro. Recrea a las mil maravillas el universo de fantasía del universo Warhammer, el diseño y características de los cinco héroes es tan brillante como en el original y el diseño de los mapas, los cuellos de botella y los enemigos finales son algo brillante. Una pena que no haya más mapas. ¡Es brutal!



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 80 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 80

JUEGO RECOMENDADO micromanía

BAOBABS MAUSOLEUM 1313 BARNABAS DEAD END DRIVE

¡La fiesta te espera en Flamingo's Creek!

LA REFERENCIA



BAOBABS MAUSOLEUM EP.1
El primer episodio marcó la base de la jugabilidad, aunque todo era más lineal y cerrado.

ALTERNATIVAS

CROSSING SOULS
Nota: 85 — **MM 266**

THE RED STRINGS CLUB
Nota: 82 — **MM 274**

No, la cosa no acabó bien en «Ovnifagos don't eat flamingos». Bueno, para Daphne; porque para nosotros acabó de fábula, con una enorme sonrisa en la boca y unas cuantas carcajadas tras disfrutar con el delirio y el surrealismo de las aventuras de Watracio Walpurgis. Así que esperábamos con ganas el regreso de la berenjena vampiro y sus andanzas por el pueblo fantasma de Flamingo's Creek. Y, ¿sabes qué? Su vuelta ha sido aún mejor de lo que esperábamos, porque todo se ha ampliado en este segundo episodio de «Baobabs Mausoleum»: los extraños personajes, las referencias al cine y las series clásicas de TV, la diversión, los puzles, los enemigos, el escenario... ¡Todo se ha vuelto más grande en «1313 Barnabas Dead End Drive»! Sí, y los títulos siguen siendo enorrrrmes.

Patea las calles

Tras salir del hotel Wendigo Watracio es inmediatamente reclamado por el sheriff Random para que le ayude con la investigación sobre la desaparición de Daphne. La presencia del chico luna es aún un secreto para todos, pero la cosa se complicará aún más a medida que los distintos personajes entren en escena: Poly Fernández, Limburguer, el dr. Carruthers, José María el gitano, Midna, la chica donut y tan-

> **“La aventura retro continúa, con Flamingo's Creek como un gran escenario abierto”**

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Celery Emblem
- **Distribuidor:** Zerouno Games
- **Nº de DVD:** Descarga
- **PVP rec.:** 5.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.celeryemblem.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Actos:** 3 (hasta el 12)
- **Personajes jugables:** 2 (Watracio y Chico luna)
- **Habitantes de Flamingo's Creek:** 64
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i5 2500K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2Duo a 1.5 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** Open GL 1.4
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL



Vuelve el 3D, pero... solo en una mente alucinada. El pequeño toque tridimensional es tan surrealista como todo.



Juega de día y de noche. Todo cambia en el pueblo según la hora a la que juegues en tu PC. Hazlo de día y de noche.



La locura no para en este pueblo. ¿Un mono encima de un árbol? ¿Un árbol que da sardinas? ¡Y esto solo es el principio!



Así acabó todo, así empieza todo en Flamingo's Creek. La historia de Watracio Walpurgis continúa en el misterioso y delirante pueblo fantasma. La desaparición de Daphne es el eje de todo.



Más allá de los extraños personajes y situaciones... ¿por qué el tiempo va al revés? Sí, porque, ¿qué es ese extraño contador que hay encima de la pantalla? Si quieres averiguarlo, juega.

tos otros, incluyendo, claro, a John Carpenter. Todo, con Flamingo's Creek convertido en un mundo abierto que explorar libremente –aunque al principio hay zonas bloqueadas– y el habitual estilo surrealista de la aventura, conocido del episodio anterior.

Lo bueno de este «1313 Barnabas Dead End Drive» es que, sin renunciar a ninguna de las reglas establecidas en el primer episodio de la aventura, renueva la fórmula, la narrativa y la jugabilidad. Y eso mola mucho. Además del entorno abierto, hay que jugar de día y de noche... ¡de verdad! El reloj de tu PC se adapta al ciclo diurno de Flamingo's Creek, y los escenarios, personajes y eventos cambian según la hora. Y, por cierto, el tiempo va para atrás en el pueblo, así que... bueno, no le des muchas vueltas.

El maravilloso estilo visual retro continúa, asímismo, en este segundo episodio, con los mismos diálogos extraños y epatantes, pero taaan divertidos. Tanto como los nuevos "poderes" de Watracio, desde poder correr –algo indispensable en algún momento– hasta escupir hielo.

Dinosaurios de aguacate, celacantos, fantasmas, gorilas arborícolas, surfistas, rockeros amantes de los desafíos musicales, extraños personajes orientales, un alcalde pervertido... ¡Hay tanto por descubrir en Flamingo's Creek! Y hay que hacerlo con la mente abierta porque, si no, te explotará.

Se podían haber pulido cosas, como un mapa más detallado, personajes con más peso en la trama... Aun así, merece la pena volver a este loco pueblo, esperando ver cómo acabará todo. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

El misterio continúa en Flamingo's Creek. Acompaña a Watracio en el segundo episodio de esta aventura retro, ahora en un escenario que funciona como un mundo abierto plagado de desafíos.

LO QUE NOS GUSTA

- El surrealista humor que continúa plagando cada minuto de juego, tanto en diálogos como en el diseño de personajes y situaciones. ¡Descacharrante!
- Siguen las referencias a series míticas y a personajes legendarios. Sí, John Carpenter ha vuelto.
- El cambio de los escenarios con el pueblo como mundo abierto. Mucho más atractivo e interesante.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Es fácil perderse en los primeros minutos y dar vueltas sin parar. El mapa debía estar más detallado.
- Algunos personajes apenas aportan a la trama.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

El segundo episodio de «Baobab's Mausoleum» hace un meritorio esfuerzo para aportar novedades y cambio a la aventura, con grandes resultados: el paso al mundo de juego abierto, los delirantes personajes y situaciones, el humor surrealista, los cambios de día y noche... La cosa mejora y promete que en el siguiente episodio la traca final será épica.

LA NOTA 81

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 90 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 70

FE

¡Escucha la llamada de la Naturaleza!

LA REFERENCIA



ABZU
Su narrativa, dirección artística y banda sonora lo elevan a lo mejor en aventuras indie.

ALTERNATIVAS

LITTLE NIGHTMARES
Nota: 82 — **MM 266**

RIME
Nota: 92 — **MM 266**

La primera media hora larga en «Fe» da cumplida cuenta de su verdadera esencia como una aventura de descubrimiento en la que, como un recién nacido, hemos de aprender a comunicarnos con el entorno y ver hacia dónde nos lleva la exploración de unos escenarios de fascinante diseño visual. La razón verdadera es que, para bien y para mal, la confusión domina estos primeros momentos del juego de Zoink! ¿Qué hacemos ahí? ¿Por qué somos un zorro? ¿Cómo avanzamos ante obstáculos que parecen insalvables? Esa avidez de curiosidad, como recién llegados –literalmente– a un mundo desconocido, manda en estos minutos. Pero si bien la narrativa audiovisual manda en «Fe», al estilo de títulos como «RiME» o «Abzu», con ese concepto de juego silente –como los enemigos de «Fe»– donde imagen y sonido marcan la jugabilidad y el progreso, no es menos cierto que justo en estos instantes iniciales no funciona todo lo bien que debería, lo que deja una cierta sensación agridulce.

Se ve en los momentos en que «Fe» hace uso de iconos explícitos para marcarnos la acción a realizar, en lugar de usar el propio escenario o elementos –personajes, objetos– de los mismos para orientar al jugador. Es un detalle, sí, pero en cierto modo parece "traicionar" el espíritu del juego.

> **"Vive una aventura indie de descubrimiento, en que la narrativa audiovisual manda"**

INFOMANÍA

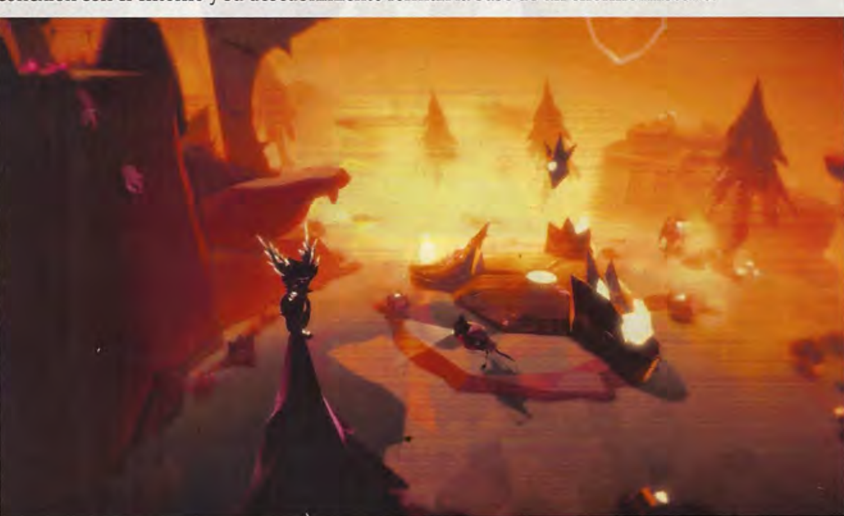
FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
7 **Género:** Aventura **Idioma:** Español (textos) **Estudio/compañía:** Zoink!/EA Originals **Distribuidor:** Electronic Arts **Nº de DVD:** No aplicable (descarga) **PVP rec:** 19.95€ **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.ea.com/es-es/games/fe*	**Cantos:** 6 **Cristales:** 75 **Flores:** 21 **Multijugador:** No	**CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GTX 1080 Ti **Conexión:** Fibra óptica	**CPU:** Core i3 2100T a 2.5 GHz, Phenom II X3 B73 **RAM:** 4 GB **Espacio en disco:** 3 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 460, Radeon 5870 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i5 (7ª gen.) **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 3 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx **Conexión:** ADSL


Los silentes guardan un gran secreto. Su ansia de control del entorno natural desvelará su sentido al final del juego.


Usar el canto adecuado nos puede indicar un camino o "conectar" con un nuevo animal que nos ayude a progresar.


La mayoría de enemigos no nos ven si nos ocultamos en los matojos, pero el movimiento nos delata. Ojo al momento de salir.


¡Descubre la Naturaleza salvaje de «Fe» y explora la fantasía! «Fe» es una aventura en que la conexión con el entorno y su descubrimiento forman la base de un enorme misterio.


Visualizar el entorno desde las alturas nos ayuda a descubrir caminos, objetivos y evitar, también, las amenazas de los Silentes. ¿Qué están tramando y por qué?

En «Fe» somos un zorro y, como no es una fábula, no hay textos. Solo arte visual y sonidos. La música, los seis cánticos que Fe puede aprender, le sirve para comunicarse con el entorno, hacerse amigo de animales que le ayudarán a progresar y, con la recolección de objetos –cristales, huevos, etc.–, conseguir la necesaria experiencia para aprender habilidades, como trepar a los árboles.

Naturaleza amenazada

Un misterioso enemigo, los Silentes, parecen amenazar el entorno natural de «Fe», y descubrir sus objetivos nos desvelará también el nuestro en la propia aventura, así como la razón de nuestra presencia allí. Explorar el entorno, descubrir nuevas habilidades, personajes, animales y cantos resumen la esencia del juego. Algunos puzles dispersos y el uso de plataformas –con menos precisión en los controles de lo que nos hubiera gustado ver,por cierto– dan forma al diseño de acción.

Si bien «Fe» es un juego, en conjunto, entretenido y divertido, no es menos cierto que tiene unos altibajos notables. Su dirección artística es sensacional, pero el desarrollo de la acción no siempre es tan fluido como hubiera sido deseable. La brusquedad en ciertas acciones, un diseño algo confuso en mapas y caminos y una duración bastante justita –cuando mejor se pone la cosa, de repente se acaba– quizá no ayuden a llevarlo allí donde Zoink! parecía querer llegar. Pero es un buen juego y a un precio muy atractivo. Si eres fan de aventuras de estética y narrativa únicas, merece la pena, aunque no sea redondo. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Explora, descubre y aprende el lenguaje de la Naturaleza. Métete en la piel de un zorrito y descubre un entorno natural de fascinante estética, mientras luchas contra unos misteriosos enemigos.

LO QUE NOS GUSTA

- La estética y la dirección artística son dos de los grandes triunfos de «Fe», sin duda.
- El uso del sonido como una herramienta de descubrimiento e interacción con el entorno.
- Es bastante accesible una vez le pillas el truco.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Lo confuso que resulta, a menudo, identificar los caminos, tanto en escenarios como en el mapa.
- La necesidad de instrucciones en momentos puntuales. Algo falla en la narrativa audiovisual.
- Una mayor duración no habría estado nada mal.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

«Fe» impacta por su estética. Despista, al inicio, por una narrativa audiovisual algo confusa. Engancha, en su primera hora larga, por la esencia de descubrimiento que impregna su diseño. Más tarde, empiezan los altibajos. Es una aventura de precioso diseño visual, pero no acaba de cumplir con unas expectativas quizá demasiado elevadas.

LA NOTA 75

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 56

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 73

CROSSING SOULS



¡Que vivan los años ochenta!

LA REFERENCIA

2DARK
La aventura de Gloomywood ofrece también estilo retro y enigmas, pero sin tanto humor.

ALTERNATIVAS

BAOBABS MAUSOLEUM
Nota: 81 MM 275

THE RED STRINGS CLUB
Nota: 82 MM 274

Aquellos que ya han entrado en la cuarentena –de edad– y fueron chavales durante los años 80 del pasado siglo tienen una cita obligada en Tajunga con cinco amigos que bien podrían haber sido la pandilla soñada de cualquier adolescente de la época. Una pandilla inspirada por las que esos chicos ya cuarentones veían en el cine de aquel momento: ET, Los Goonies, Gremlins y tantas otras. Y es que tanto la época como el cine ochentero, los videojuegos, las bicicletas, las hamburguesas y los líos de adolescentes se reflejan a la perfección en «Crossing Souls», que es tanto una aventura de estilo retro –magnífica, por cierto– como un homenaje a la época, las películas y un estilo que "Stranger Things" puso de moda a lo bestia y que aquí Fourattic retrata de forma magistral. Y, además, como decimos, con una historia sensacional, unos personajes magníficos y multitud de referencias, guiños y llamadas para el fan nostálgico. Basta con estar un poco atento durante el desarrollo de la aventura, para captar un sinfín de las mismas.

Conspiraciones, piedras y fantasmas

El hallazgo fortuito de un cadáver y una piedra llevan a la pandilla de cinco amigos que protagonizan «Crossing Souls» a vivir una aven-

> “Vuelve a los 80 con una aventura plagada de infinitas referencias a la cultura pop”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** FourAttic/Devolver Digital
- **Distribuidor:** Devolver Digital
- **Nº de DVD:** No aplicable (descarga)
- **PVP rec.:** 14.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *crossingsoulsthegame.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Capítulos:** 8
- **Personajes jugables:** 5 (Kevin, Chris, Charlie, Matt y Big Joe)
- **Habilidades especiales:** 5 (una por personaje)
- **Armas/Estilos de combate:** 5 (uno por personaje)
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 Duo E4500
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 9600 GT (256 MB)
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



El inquieto y algo trasto de Kevin ha hecho un macabro descubrimiento. Y, a partir de aquí, como es lógico... ¡se lía!



Años 80, un grupo de amigos, tecnología, videojuegos, fantasmas... ¡aventura! «Crossing Souls» es una aventura indie maravillosa que homenajea a los años 80 y a decenas de películas.



Cada uno de los cinco personajes posee una habilidad especial y un estilo de combate propio. ¡Charlie es una máquina!



Si te dedicas a buscar guiños y homenajes te vas a hartar de encontrar referencias. Algunas son más evidentes, otras más veladas. ¡Ay!, ese Redrum y ese "lápiz" juntos... ¡Qué recuerdos!



Una piedra misteriosa, tecnología de ultratumba, conspiraciones... ¡Aquí hay de todo y todo es genial!

tura increíble. La aventura de sus vidas que les lleva por un torbellino de acción, peleas, situaciones cómicas, tragedia –la muerte está presente, y de forma clave, en el juego–, descubrimiento de tecnología punta, conspiraciones, viajes interdimensionales y... bueno, una pasada de historia.

Lo bueno de «Crossing Souls» es que pese a sus infinitas referencias, es un juego con una personalidad propia arrolladora, lo que se ve en sus protagonistas –inspirados en tantos otros–, enemigos, desafíos y situaciones que, no por tópicas, dejan de conformar una aventura espectacular. Es cierto que la nostalgia es un componente que potencia momentos clave de la trama, diálogos y personajes, pero aun sin encontrar la conexión directa con esa película a la que hará referencia –seguro–, lo que «Crossing Souls» ofrece es una gran aventura retro. Quizá, eso sí, se le podría pedir una dificultad algo mayor en algunos puzles o situaciones, pero también hay momentos de esos en que la idea feliz –al estilo del pollo de goma– se te tiene que ocurrir después de darle muchas vueltas a algo sin dar con la clave para avanzar.

A «Crossing Souls» solo se le puede reprochar no ser algo más largo –más por las ganas de que dure más, que de que sea corto–, que hubiera estado doblado –pero se le perdona– y poco más. Su magnífico pixel art, una BSO fantástica e inspirada también en las películas de los años 80, y su toque de mala leche e incorrección política –en el lenguaje, las expresiones y más– se agradecen, porque refleja también la época. Una aventura, en suma, imprescindible. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Una aventura retro plagada de referencias a la cultura pop. El mundo de Flamingo's Creek nos espera para descubrir el misterio que envuelve a este pueblo, que parece salido de una serie de TV.

LO QUE NOS GUSTA

- Las infinitas referencias al cine de aventuras de los años 80. Los más viejos hemos viajado en el tiempo.
- La trama de la aventura podría ser una película en sí misma o hasta una serie de TV. Si "Stranger Things" fuera un juego, sería éste, sin duda.
- Excelentes diálogos, excelente desarrollo de la trama y personajes geniales y con carisma.
- La dirección artística y la BSO. ¡Sensacionales!

LO QUE NO NOS GUSTA

- Realmente poca cosa. Podría estar doblado, eso sí, aunque es algo que se le puede perdonar.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

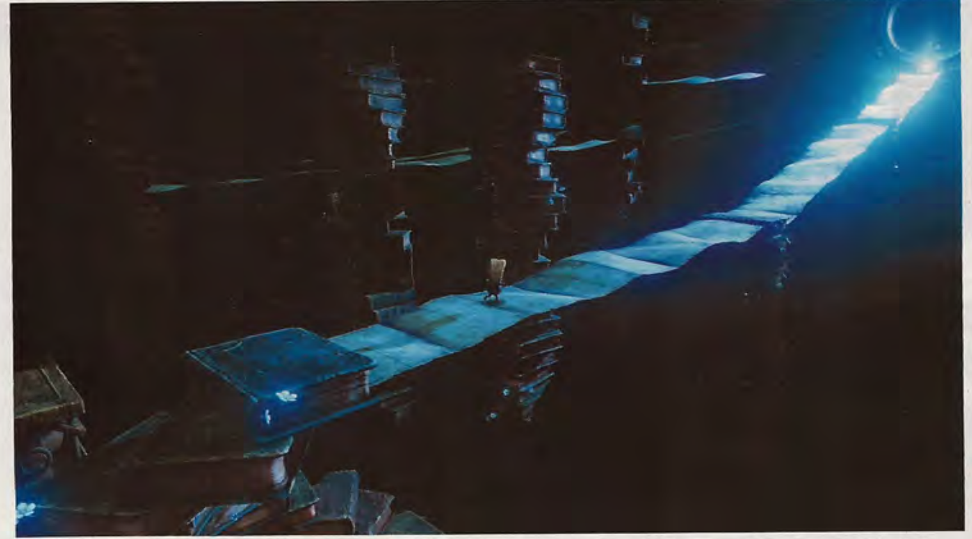
CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

«Crossing Souls» no solo es un ejercicio maravilloso de nostalgia ochentera -en cine, videojuegos y más- sino una gran aventura de estilo clásico. En el apartado visual es una joya, pero más allá hay unos diálogos estupendos -y políticamente incorrectos- y unos personajes geniales. ¡Imprescindible! Quizá, eso sí, podía ser algo más difícil.

LA NOTA **85**

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 61 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 71



¡La luz es tu destino, pequeña vela! En «Candleman» nos metemos en la piel -o en la cera, en realidad- de uno de los personajes más inauditos que hemos visto en un juego: ¡una vela! El objetivo: huir de la oscuridad.



Luz, física, calor, viento... los elementos que definen el diseño de escenarios son múltiples.





Los diseños de los escenarios combinan belleza y peligro a partes iguales, siempre jugando con la luz.



Algunos puzles son muy ingeniosos y usan la física como parte de su diseño. ¡No te quemes!



Calcular bien los tiempos es otra de las claves para superar algunas de las fases del juego, y no caer.

CANDLEMAN THE COMPLETE JOURNEY



En busca de la luz

ALTERNATIVAS

RIME
Nota: 92 — **MM 266**

THE SEXY BRUTALE
Nota: 90 — **MM 265**

FICHA TÉCNICA

7

- **Género:** Aventura/Plataformas
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Spotlightor Interactive
- **Distribuidor:** Spotlightor Interactive/ Zodiac Interactive
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga)
- **PVP rec:** 14.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *candleman.me*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3
- **RAM:** 4 GB
- **Disco duro:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 460

Diez segundos no parecen mucho, pero pueden ser la diferencia entre la supervivencia o la muerte. Aunque, claro... ¿puede morir una vela? Metafóricamente, sí. Y, en «Candleman», también de forma literal. Y es que el protagonista de esta combinación de aventura, puzles y plataformas es justo ese: una pequeña vela con patas que intenta huir de la oscuridad de un lóbrego barco hasta alcanzar su destino: un luminoso faro que brilla en la oscuridad.

«Candleman» entra en esa indefinible categoría de juegos indie de un realismo mágico que combina elementos, como los antes mencionados, para ofrecer una narrativa audiovisual hipnótica donde nuestra habilidad se pone a prueba de forma amable, pero nada condescendiente. Y la clave está, sobre todo, en el juego de usar la luz con moderación, pues su abuso implicará la muerte de nuestro personaje. Durante diez segundos podemos encender a nuestra vela, mientras se agota su "vida". Hacerlo de forma continua sería absurdo, pero los escenarios que recorremos están llenos de trampas, agujeros, desniveles y peligros de mil tipos. Así que la idea es producir pequeños fogonazos que nos permitan vislumbrar un camino seguro para salir de cada nivel.

Marca el camino

El diseño de los niveles de «Candleman» es realmente inteligente y atractivo, jugando con elementos de simulación física, luz, oscuridad, trampas y perspectiva. Además, en cada uno de sus mundos varía por completo la ambientación: de plataformas de madera a libros que forman pasarelas. De la sala de máquinas del barco a unos jardines plagados de bellas –y a veces letales– plantas que brillan con cada fogonazo de nuestro protagonista. La longitud de cada nivel es corta, pero el recorrido está lleno de desafíos, lo que no lo hace pesado ni sencillo, y mantiene un equilibrio estupendo entre la dificultad y la jugabilidad.

Si te gustan juegos como los de la saga «Trine», «Little Nightares» u similares, es muy posible que «Candleman» –aunque algo más sencillo– te atrape tanto o más. Un desafío atractivo, original y con un toque casi poético. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Su aparente sencillez encierra un desafío atractivo y equilibrado que te invita a ir siempre más allá. es divertido, original, por momentos fascinante y, sobre todo, muy jugable. ¿Enciendes la luz?



METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 90 | METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 76



Sobrevivir en Dite no será fácil. Este extraño planeta, en una dimensión desconocida, está poblado por Errantes, seres que una vez fueron humanos, y otras peligrosas criaturas. Descubrir sus secretos será la clave.



Los cristales nos permiten conseguir energía kuban para poder desarrollar la base, armas y equipo.





Los distintos bancos de trabajo nos permiten gestionar los recursos y crear todo lo necesario.

METAL GEAR SURVIVE

Sobrevive en la dimensión desconocida

ALTERNATIVAS

WARHAMMER VERMINTIDE II
Nota: 88 **MM 275**

THE EVIL WITHIN II
Nota: 90 **MM 270**

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Acción/Survival
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Konami
- **Distribuidor:** Konami
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga)
- **PVP rec:** 39.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.konami.com/mg/survive*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 4460 a 3.4 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Disco Duro:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 650 (2 GB), DirectX 11

Cambiar de dimensión atravesando un agujero de gusando, apareciendo en un planeta desconocido –al menos, para el protagonista de la historia– y debiendo enfrentarse a un entorno tan hostil como a unos espeluznantes personajes que en su día fueron humanos, no es una tarea sencilla. Y es que «Metal Gear Survive» tiene más de la segunda parte de su nombre que de la primera, pero es también la prueba de que Konami quiere hacer sobrevivir la saga –incluso con entregas tan paralelas como esta– a la salida de Kojima de la compañía. Y, la verdad, es que se trata de un juego con bastante miga.

Más profunda de lo esperado, la trama de «Metal Gear Survive» ofrece una narrativa interesante y atractiva que nos va desvelando la razón por la que aparecemos en Dite, el escenario de nuestro desafío de supervivencia, y ofreciendo paso a paso –en las primeras horas de forma más lenta de lo deseable y, además, con un desafío brutal, a la altura de la saga «Dark Souls»– las claves de lo que debemos controlar y dominar para acabar con los Errantes.

Contra los Errantes

Los Errantes son los principales enemigos –pero no los únicos– a que nos enfrentamos en el juego. Y para acabar con ellos hay que tener en cuenta tanto los recursos –escasos y que debemos gestionar con cabeza– para crear tanto equipo como arsenal, infraestructuras –montar la base es fundamental– y, llegado el momento, crear alianzas con otros jugadores poara desarrollar tácticas de combate, ataque y defensa, que nos permitan avanzar, mejorar y triunfar. El desafío es largo, complejo y muy difícil. Pero, también, atractivo... hasta que empiezas a descubrir cómo, una vez más, alguien lo ha fastidiado todo con una política de micropagos delirante que lo único que hace es enfadar al jugador y querer darle una patada al juego.

Por sus propios méritos, «Metal Gear Survive» es un juego con más miga de lo que parece y, aunque no es estrictamente un «Metal Gear», tiene lo bastante de la saga como para ser atractivo. Pero has de olvidar el engorro de la conexión permanente y lo que rodea al conjunto, para ello. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Con más miga de lo que parece y un buen equlibrio entre el juego individual y el multijugador, ofrece un desafío complejo y difícil. Pero una delirante política de micropagos tira todo al traste.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 12





Acción, guerra, luchas a espada, a caballo, miles de enemigos... El Musou vuelve con «Dynasty Warriors 9» para satisfacer tus ansias de hacer volar a tus enemigos a base de mandobles de tu espada, a lo bestia.



Más de 80 personajes diferentes nos podemos encontrar en el juego. ¿Cuál es tu favorito?





Arrasar al enemigo a caballo es divertidísimo. Y ayuda a cumplir los objetivos de misión más rápido.



los múltiples puntos de interés que aparecen en el mapa ayuda a localizar los eventos y batallas.



Incluso en pleno combate es posible subir de nivel. Eso sí, acuérdate luego de distribuir los puntos.

DYNASTY WARRIORS 9

El futuro de China se forja a espadazos

ALTERNATIVAS

BERSERK AND THE BAND OF...
Nota: 76 — **MM 264**

FOR HONOR
Nota: 65 — **MM 265**

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Koei Tecmo Games
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga)
- **PVP rec:** 69.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.koeitecmoamerica.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 2400
- **RAM:** 6 GB
- **Disco duro:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660, DirectX 11

Para muchos no está claro si el Musou es un género en sí mismo o juegos como los de la saga «Dynasty Warriors» se deben enclavar en algo más amplio, como el hack'n slash. Pero el caso es que hasta para el neófito, el peculiar estilo que muestran –y que vuelve en la novena entrega de la saga de Koei Tecmo– estos títulos resulta atractivo de forma inmediata por su concepción del combate. Cientos –¡miles!– de enemigos se agolpan ante el héroe de turno, para ser arrasados a golpe de espada, lanza o mediante un combo que, de paso, puede incluir un componente de poder mágico que lo haga aún más impactante. El resultado son escenas de lucha que son un puro espectáculo: decenas de enemigos volando por los aires, velocidad de vértigo en las acciones, saltos y golpes, mejora continua del personaje, sus armas y habilidades –nueve básicas en «Dynasty Warriors 9»– y, por lo general, multitud de protagonistas. «Dynasty Warriors 9» ofrece más de 80 personajes distintos, desde los de «Romance of the Three Kingdoms» a los más conocidos de la propia saga, para llevar a cabo las numerosas misiones disponibles –críticas y regulares– ya sea en el modo Historia o en el libre, para recorrer su mundo abierto.

China en guerra

Es indudable que si no eres un fan acérrimo de la saga, «Dynasty Warriors 9» impacta en sus comienzos, pese a lo farragoso de sus sistema de menús y mejoras de habilidad –puedes volverte un poco loco, la verdad–, pero si conoces otros juegos de la saga, ves que las novedades de esta entrega tampoco son para tirar cohetes.

En la parte técnica las mejoras a nivel visual son evidentes, pero no busques mucho más. El diseño de jugabilidad, modos disponibles, combos, arsenal, etc. no aporta nada especialmente innovador. Es más, parece que se va algo para atrás en algunos aspectos. El mundo abierto sí es una novedad, pero al fan quizá le resulte demasiado extraño, acostumbrado a otro estilo. Es un intento de abrir el género a nuevos jugadores que, como todo intento de cambio, tiene sus pros y sus contras. Pero, a este precio... experimentos, los justos. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Más variedad, modos y algo más de renovación en la jugabilidad no habrían estado de más en una entrega de «Dynasty Warriors» que solo puede ser calificada de correcta, sin mucho más.



LA NOTA 60

METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 27 | METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 57



El que ha tenido la idea de combinar «Tetris» y «Puyo Puyo», dos de los juegos más adictivos de todos los tiempos, en uno, se merece una estatua o ser considerado como un genio del mal. ¡Te vas a enganchar horas!



Los distintos modos van alternando la competición entre ambos juegos y hasta mezclándolos.







Puyos y tetraminos se fusionan en combinaciones delirantes. Las partidas a 4 jugadores son de locura.

PUYO PUYO TETRIS

Como lo pruebes... ¡estás perdido!

ALTERNATIVAS

SUPER PUZZLE GALAXY
Nota: 80 — **MM 273**

RIME
Nota: 92 — **MM 266**

FICHA TÉCNICA

3

- **Género:** Estrategia/Puzle
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Sonic Team/Bitaboon/SEGA
- **Distribuidor:** SEGA
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga)
- **PVP rec:** 19.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *puyo.sega.com/tetris*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3
- **RAM:** 4 GB
- **Disco Duro:** 7 GB
- **Tarjeta 3D:** Compatible DirectX 11 con 1 GB

Da igual que peines canas y lleves desde siempre jugando o que seas un jovenzuelo imberbe millennial. Todo aquel que sea fan del videojuego –e incluso los que no– conoce «Tetris». Y casi todos, también «Puyo Puyo». Por eso, encontrar ambos juegos juntos en uno, es una idea tan genial que al que se le ocurrió hay que considerarlo un benefactor de la humanidad, o una encarnación del mal, porque este es de esos juegos que enganchan desde el primer minuto y que una vez lo has probado, es muy difícil darle de lado.

Dejando a un lado las bromas, juntar dos tótem del videojuego de este calibre podría haber sido una auténtica catástrofe por cientos de razones, pero el resultado es absolutamente brillante. Los múltiples modos de juego abarcan desde la aventura para un jugador en diez fases diferentes, con diez niveles cada una, hasta el multijugador arcade para cuatro usuarios, que es una auténtica locura y un sinfín de risas garantizadas, Entre medias, podemos encontrar modos versus, contra la IA, de fusión –en los que minos y puyos se combinan en delirantes combinaciones–, con rompecabezas especiales, de intercambio, liga puzle, batallas, de resistencia... ¡Las opciones son inacabables!

Compite y disfruta

En todos los modos de juego de «Puyo Puyo Tetris» la competición es la base, y ya sea contra la IA u otros jugadores humanos, el fastidiar al rival –en el menor tiempo posible, en ocasiones– es la clave. Para ello, vigilar con el rabillo del ojo las futuras piezas y avanzar en nuestra cabeza las combinaciones, así como ser habilidoso en ganar unas décimas de segundo, puede siginificar la diferencia entre ser un as del puzle o un perdedor sin remedio. Lo mejor de «Puyo Puyo Tetris» es lo divertido y fácil de jugar que es, así como su variedad de modos. Lo peor, que salvo en red local o con amigos ya conocidos, es difícil encontrar –al menos, por ahora– jugadores online. Tampoco habría estado de más que se hubiera traducido, al menos en los textos. Es difícil decirle que no a un juego como este, en todo caso, y menos a un precio atractivo como el que tiene. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Podía haber salido mal de mil formas, pero la combinación de «Puyo Puyo» y «Tetris» es genial. Divertido, accesible, variado y jugable. Lástima de la traducción y la falta de jugadores online.



METACRITIC USUARIOS — LA NOTA ND | METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 77

ZONA REALIDAD VIRTUAL

El futuro que nos prometían nos ha alcanzado, pero no es como lo pintaban, ¿o sí? Lo importante es que la Realidad Virtual y Aumentada está aquí y podemos jugar con ella.

DEMOS

TSA FRISKY
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Como agente de TSA, en este juego hay que decir qué va al cubo rojo y los objetos destinados al verde. Un proyecto de unos estudiantes que no pinta mal.
outthereentertainment.itch.io

APEX TOURNAMENT
HTC VIVE, OCULUS RIFT



El objetivo es, aparte de quitar estorbos como brazos y piernas, evitar los mareos mientras usamos gafas RV.
store.steampowered.com/app/656260

DISCO TIME 80S VR
HTC VIVE, OCULUS RIFT, MIXED REALITY



Más que un juego, tenemos todo un simulador de discoteca. Un completo entorno donde bailar, escuchar música y hacer lo típico en estos sitios.
indiecode-games.itch.io

SEBASTIEN LOEB VR XPERIENCE

Futuroscope no se baja de la Realidad Virtual

Género: Simulador **Plataforma:** HTC Vive **Desarrollador:** Futuroscope **Disponible:** 2018 **Precio:** 40€ **Web:** *futuroscope.com*
INTERÉS:

Otra posibilidad a la hora de sentirnos dentro de un vehículo de competición es la RV. En el caso de «Sebastien Loeb VR Xperience» no conducimos nosotros. Pero la simulación nos permitirá sentir lo que es capaz de ofrecernos el piloto de rally. Todo un circuito recorrido a toda velocidad y con una inmersión total. El hardware empleado en esta atracción de Futuroscope se basa en HTC VIVE, junto a un complejo sistema hidráulico. Es algo que, por mucho que queramos, no tendremos en casa.





ISLAND 359

Como un parque jurásico

Género: Acción **Plataforma:** HTC VIVE, Oculus Rift **Desarrollador:** CloudGate Studio, Inc. **Disponible:** 26 de febrero 2018 **Precio: Por determinar** **Web:** *hyperbolicmagnetism.com*
INTERÉS:



Totalmente centrado en la supervivencia, «Island 359» nos lleva a un paraje que recuerda a la saga de cine de Parque Jurásico. Armas, mejoras, comida y objetos de diversa utilidad serán nuestros recursos. En definitiva, todo gira en torno a sobrevivir y explorar. Con zonas abiertas, bosques y edificaciones que aprovechar, en una idea que debía ser un juego tarde o temprano. Aunque con margen de mejora, no podemos dejar de lado esta mezcla de sigilo, exploración, combate y administración de recursos con dinosaurios de por medio.

TOP JUEGOS VR

1 SUPERHOT VR
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Mientras esperamos la continuación de este juego, que llegará en 2018, no podemos resistirnos a jugar con el original y el tiempo.

2 ARIZONA SUNSHINE
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Los zombis se pasean bajo el Sol de Arizona y nosotros nos encargamos de ellos. Es pura supervivencia con y sin compañía.

3 THE GALLERY
HTC VIVE, OCULUS RIFT



El episodio «Heart of the Emberstone» marcó un punto de inflexión, en un juego que descubre un mundo de lo más original.

4 LONE ECHO/ECHO ARENA
OCLULUS RIFT



Tanto en solitario como multijugador, es otra buena opción para comprobar lo que da de sí nuestra capacidad para flotar en el espacio.

Ir a un parque temático viene a ser "casi" como cuando algunos íbamos a los salones recreativos. Ofrecen experiencias que no podemos tener en casa. De ahí que el interés por la RV y Aumentada, en tiempos de Oculus Rift y HTC VIVE, vaya más allá de poner unas gafas a disposición de los visitantes. Lo mismo puede pasar con el cine. El caso es buscar la fórmula que se adelante al futuro, mientras la inversión sea inalcanzable a nivel doméstico.



SW JEDI CHALLENGES

¿Para cuándo en PC?

Género: Acción **Plataforma:** Móvil **Desarrollador:** Lenovo
Disponible: Ya a la venta **Precio:** 179,99€ **Web:** *lenovo.com*
INTERÉS:



Las pasadas Navidades fueron intensas en la Fuerza, también con un dispositivo de Lenovo que ha saltado el charco hace poco. Un simulador de Jedi, pero también la base para más experiencias. Por un lado, tenemos un dispositivo que imita un sable de luz clásico. Por otro, una carcasa y electrónica especial que nos permite usar la Realidad Aumentada junto a nuestro móvil. El conjunto sale por 179,99€, con el móvil que hace de pantalla aparte.

BRASS TACTICS

Sencillo, adictivo y casi único

Género: Estrategia **Plataforma:** Oculus Rift **Desarrollador:** Multiverse Entertainment
Disponible: 22 de febrero 2018 **Precio:** 39,99€ **Web:** *hiddenpath.com*
INTERÉS:

Los juegos de estrategia en PC nos ahorran muchos preparativos y, también, tener que recoger las piezas. En el caso de «Brass Tactics», tenemos un trozo del sueño que cualquier aficionado ha tenido. Podemos bajar a nivel de tierra y mirar el terreno desde cualquier ángulo. Se trata de un título de estrategia sencillo, con una profundidad que no llega a la de otros juegos, pero que engancha. Además, aparte de jugar contra la máquina, incluye multijugador para enfrentarnos a quien queramos o cooperar en partidas de dos jugadores.



EL TERMÓMETRO

CALIENTE



OCULUS CONTRA HTC
En la encuesta mensual de Steam sobre hardware, el número de usuarios con Oculus Rift adelantó por primera vez a los de HTC VIVE en febrero de 2018.
steampowered.com

5G PARA TODO
La demostración de dispositivos y conexiones 5G en el MWC ha disparado las expectativas sobre Realidad Virtual y Aumentada de calidad en cualquier sitio.
mobileworldcongress.com

TEMPLADO



CINE VIRTUAL
El festival de Tribeca incluye más de una docena de estrenos en RV y aumentada.
tribecafilm.com

MEJOR RV EN WINDOWS 10
En la próxima revisión, mejora el soporte Steam VR.
steamcommunity.com/steamvr

FRÍO



2.000 MILLONES PARA MAGIC LEAP
De momento, no tenemos la tecnología en casa, pero la Realidad Aumentada de Magic Leap ya ha superado los 2.000 millones de dólares en financiación.
magicleap.com

TOP JUEGOS VR

5 ONWARD
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Un proyecto pequeño, pero que se ha convertido en ejemplo de cómo hacer un fps en RV. Aún en desarrollo, pero más que recomendable.

6 STAR TREK BRIDGE CREW
HTC VIVE, OCULUS RIFT, WMR



Quizá la próxima película de Star Trek sea para adultos, pero mientras llega podemos sentirnos dentro del puente e ir donde nadie antes.

7 ARKTIKA.1
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Un espectáculo que entra por los ojos y nos hace viajar a una nueva Edad del hielo, armados hasta arriba. Además, no es apuntar y disparar.

8 PROJECT CARS 2
OCULUS RIFT



Una inmersión espectacular en cuanto a títulos de conducción compatibles con RV, aunque otros lo superen como simulador.

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. OVERWATCH GOTY EDITION (12) ■ Acción ■ Activision Blizzard
2. LOS SIMS 4 (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
3. KINGDOM COME DELIVERANCE E.E. (18) ■ Rol ■ Warhorse/Koch Media
4. AGE OF EMPIRES DEFINITIVE ED. (12) ■ Estrategia ■ Microsoft
5. TRACKMANIA TURBO (3) ■ Velocidad ■ Ubisoft
6. DESTINY 2 (16) ■ Acción ■ Bungie/Activision Blizzard
7. MIGHT & MAGIC HEROES VII (12) ■ Rol ■ Ubisoft
8. ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG (18) ■ Acción ■ Ubisoft
9. SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD (18) ■ Rol ■ Ubisoft
10. SIMS 4 + PERROS Y GATOS (DESCARGA) (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para AEVI de febrero de 2018.

U.K.

1. MICROSOFT F.S. X STEAM EDITION (3) ■ Simulación ■ Dovetail Games
2. THELLO NEIGHBOR (7) ■ Aventura ■ Gearbox Publishing
3. FOOTBALL MANAGER 2018 LIMITED ED. (3) ■ Estrategia ■ SEGA / Koch Media
4. COMMAND & CONQUER: ULTIMATE ED. (16) ■ Estrategia ■ Electronic Arts
5. FOOTBALL MANAGER 2018 (3) ■ Estrategia ■ SEGA / Koch Media
6. THE SIMS 4 GET TO WORK (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
7. MINECRAFT (DESCARGA) (7) ■ Simulación ■ Microsoft
8. THE SIMS 4 (DESCARGA) (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
9. THE SIMS 4 CITY LIVING (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
10. EUROTRUCK SIMULATOR 2 (3) ■ Simulación ■ Excalibur Games

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de marzo de 2018.

U.S.A

1. ZOO TYCOON 2 ULTIMATE COLL. (DESCARGA) ■ Estrategia ■ Blue Fang games
2. TITANFALL 2 (DESCARGA) ■ Acción ■ Electronic Arts
3. THE SIMS 4 JUNGLE ADVENTURE (DESC.) ■ Simulación ■ Electronic Arts
4. PLAYERUNKNOWN'S BATTLEG. (DESCARGA) ■ Acción ■ Bluehole
5. FINAL FANTASY XV WINDOWS EDITION (DE.) ■ Rol ■ Square Enix
6. THE SIMS 4 LAUNDRY DAY STUFF (DESC.) ■ Simulación ■ Electronic Arts
7. TES V SKYRIM LEGENDARY EDITION ■ Rol ■ Bethesda
8. ROLLERCOASTER TYCOON MEGAPACK (DES.) ■ Estrategia ■ Mindscape
9. FINAL FANTASY XIV STORMBLOOD ■ Rol ■ Square Enix
10. ROCKSMITH 2014 REMASTERED ■ Música ■ Ubisoft

* Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de marzo de 2018.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 WARHAMMER VERMINTIDE II

N



■ ACCIÓN ■ FATSHARK ■ FATSHARK ■ 27,99 €



El espectáculo brutal de fantasía Warhammer de «Vermintide II» es una delicia para los amantes del universo y de la acción multijugador. Salvaje, divertido y gore. ¡Sensacional!

■ COMENTADO EN MM 275 ■ PUNTUACIÓN: 85

3 KINGDOM COME DELIVERANCE



■ ROL/AVENTURA ■ WARHORSE STUDIOS ■ KOCH MEDIA ■ 49,99 €



La recreación de la Bohemia medieval de «Kingdom Come» es tan realista que asusta. Cada pequeño detalle aporta su granito de arena para hacermos viajar en el tiempo.

■ COMENTADO EN MM 274 ■ PUNTUACIÓN: 86

4 DESTINY 2



■ ACCIÓN ■ BUNGIE ACTIVISION ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 49,95 €



La saga de acción y ciencia ficción de Activision llega por fin al PC mostrando todas sus virtudes. Quizá menos sorprendente de lo esperado, pero es un juego estupendo que engancha.

■ COMENTADO EN MM 272 ■ PUNTUACIÓN: 79

9 STAR WARS BATTLEFRONT 2



■ ACCIÓN ■ DICE / EA ■ ELECTRONIC ARTS ■ 39,95 €



La nueva entrega de «Battlefront» amplía y mejora las opciones y modos del juego original y añade una interesante campaña protagonizada por el bando imperial, con gran jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 272 ■ PUNTUACIÓN: 80

10 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia –las cartas de fantasía– y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

■ COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

11 SOUTH PARK RETAGUARDIA EN PELIGRO



■ ROL/AVENTURA ■ UBISOFT SAN FRANCISCO ■ UBISOFT ■ 59,99 €



Tardó, pero la espera mereció la pena. La perfecta combinación entre humor grueso y comedia inteligente al máximo, como no podía ser de otro modo. Divertido como él solo.

■ COMENTADO EN MM 270 ■ PUNTUACIÓN: 86

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

■ COMENTADO EN MM 188 ■ PUNTUACIÓN: 98

ACCIÓN



DISHONORED

■ ARKANE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

■ COMENTADO EN MM 213 ■ PUNTUACIÓN: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

■ PENDULO STUDIOS ■ FX ■ 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 198 ■ PUNTUACIÓN: 93

1 FINAL FANTASY XV WINDOWS EDITION

N



ROL/ACCIÓN ■ SQUARE ENIX
■ KOCH MEDIA ■ 49.99 €



Impresionante en lo técnico, espectacular en la acción, fascinante en la historia. La llegada de «Final Fantasy XV» al PC bien ha merecido la espera, porque estamos ante un auténtico juegazo que podrás disfrutar durante días. Y si tienes el equipo adecuado, en 4K y con texturas en ultrarresolución.

■ COMENTADO EN MM 275 ■ PUNTUACIÓN: 86



5 DRAGON BALL FIGHTERZ



■ ACCIÓN/LUCHA ■ BANDAI NAMCO
■ BANDAI NAMCO ■ 59.99 €



Además de ser uno de los mejores juegos de la saga, «Dragon Ball FighterZ» es uno de los mejores juegos de lucha que te vas a encontrar para tu PC. Accesible y profundo.

■ COMENTADO EN MM 274 ■ PUNTUACIÓN: 88

6 BRIDGE CONSTRUCTOR PORTAL



■ SIMULACIÓN/PUZLES ■ CLOCKSTONE
■ HEADUP GAMES ■ 9.99 €



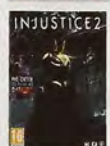
Construcción de puentes, Aperture Science, GLaDOS y torretas. ¿Qué puede salir mal? Desde luego, esta una pasada de juego de puzles y construcción, y a un precio irresistible. ¡Pruébalo!

■ COMENTADO EN MM 274 ■ PUNTUACIÓN: 85

7 INJUSTICE 2



■ ACCIÓN/LUCHA ■ NETHEREALM STUDIOS/QLOC
■ WB GAMES ■ 49,99 €



Los superhéroes de DC vuelven al PC con un juego aún más versátil y espectacular que su predecesor, repleto de opciones de competición, torneos, personajes y combos

■ COMENTADO EN MM 273 ■ PUNTUACIÓN: 84

8 TOTAL WAR WARHAMMER II



■ ESTRATEGIA ■ CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
■ KOCH MEDIA ■ 59,99 €



La segunda entrega de la trilogía de «Total War: Warhammer» sigue el camino marcado por su predecesor. Aunque pierde algo de la sorpresa inicial, su jugabilidad es sensacional.

■ COMENTADO EN MM 269 ■ PUNTUACIÓN: 90

12 OVERWATCH



■ ACCIÓN MULTIJUGADOR ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 49,95 €



La maestría de Blizzard para hacer suyos los géneros y pulir y hacer accesible cualquier tipo de juego, como ha pasado con «Overwatch», es algo... ¡impresionante!

■ COMENTADO EN MM 257 ■ PUNTUACIÓN: 90

13 GRAND THEFT AUTO V



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTAR
■ TAKE 2 ■ 59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

■ COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98

14 ASSASSIN'S CREED ORIGINS



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ UBISOFT MONTREAL
■ UBISOFT ■ 59,99 €



Ubisoft nos ofrece uno de los «Assassin's Creed» más impresionantes en lo visual de toda la saga. Su enorme mundo está repleto de posibilidades y su exótica ambientación es fantástica.

■ COMENTADO EN MM 271 ■ PUNTUACIÓN: 84

15 LIFE IS STRANGE BEFORE THE STORM



■ AVENTURA ■ DECK NINE/SQUARE ENIX
■ KOCH MEDIA ■ 16,99 €



Ya disponibles los tres episodios de «Before the Storm», nos encontramos con una señora aventura repleta de personajes maravillosos y una trama sensacional. ¡Imprescindible!

■ COMENTADO EN MM 273 ■ PUNTUACIÓN: 85

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

■ BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

■ COMENTADO EN MM 203 ■ PUNTUACIÓN: 98

VELOCIDAD

NEED FOR SPEED SHIFT

■ SLIGHTLY MAD / BLACK BOX / EA ■ EA ■ 9,95 €

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

■ COMENTADO EN MM 178 ■ PUNTUACIÓN: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

■ UBISOFT ROMANIA ■ UBISOFT ■ 19,95 €

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

■ COMENTADO EN MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

■ EA SPORTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ 19,95 €

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

■ COMENTADO EN MM 225 ■ PUNTUACIÓN: 94

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

El anuncio de la próxima expansión de «HearthStone» lo afianza en lo más alto de la lista de estrategia. Pero por detrás hay movimiento, con intercambio en todos los puestos.



1 HEARTHSTONE
36% de las votaciones
MM 230 · PUNTUACIÓN: 98 · BLIZZARD · ACTIVISION BLIZZARD

2 STARCRAFT REMASTERED
24% de las votaciones
MM 255 · PUNTUACIÓN: 95 · CREATIVE ASSEMBLY / SEGA · KOCH MEDIA

3 TOTAL WAR WARHAMMER II
22 % de las votaciones
MM 269 · PUNTUACIÓN: 90 · CREATIVE ASSEMBLY / SEGA · KOCH MEDIA

4 XCOM 2
10% de las votaciones
MM 252 · PUNTUACIÓN: 90 · FIRAXIS / 2K GAMES · TAKE 2

5 TOTAL WAR WARHAMMER
8% de las votaciones
MM 255 · PUNTUACIÓN: 95 · CREATIVE ASSEMBLY / SEGA · KOCH MEDIA

ACCIÓN

La espectacular acción de los combates de «Dragon Ball FighterZ» ha irrumpido con una fuerza descomunal en la lista. El primer puesto, de momento, es para Son Goku y sus amigos.



1 DRAGON BALL FIGHTERZ
34% de las votaciones
N · MM 274 · PUNTUACIÓN: 88 · ARC SYSTEM WORKS / BANDAI NAMCO · BANDAI NAMCO

2 DESTINY 2
20% de las votaciones
MM 272 · PUNTUACIÓN: 79 · BUNGIE / ACTIVISION · ACTIVISION BLIZARD

3 ASSASSIN'S CREED ORIGINS
18% de las votaciones
MM 271 · PUNTUACIÓN: 84 · UBISOFT MONTREAL · UBISOFT

4 INJUSTICE 2
16% de las votaciones
MM 273 · PUNTUACIÓN: 84 · NETHERREALM, QLOC · WB GAMES

5 GRAND THEFT AUTO V
12% de las votaciones
MM 243 · PUNTUACIÓN: 98 · ROCKSTAR · TAKE 2

AVENTURA

Parece que el lanzamiento de la edición física de «Before the Storm» ha contribuido a que aguante en lo más alto. En cualquier caso, tiene calidad de sobra paara seguir ahí.





1 LIFE IS STRANGE BEFORE THE STORM
32% de las votaciones
MM 269 · PUNTUACIÓN: 85 · DECK NINE / SQUARE ENIX · KOCH MEDIA

2 LITTLE NIGHTMARES
24% de las votaciones
MM 266 · PUNTUACIÓN: 82 · TARSIER STUDIOS · BANDAI NAMCO

3 RIME
22% de las votaciones
MM 267 · PUNTUACIÓN: 92 · TEQUILA WORKS / GREY BOX / SIX FOOT · BADLAND GAMES

4 THE SEXY BRUTALE
19% de las votaciones
MM 265 · PUNTUACIÓN: 90 · CAVALIER GAMES / TEQUILA WORKS · TEQUILA WORKS

5 CANDLE
13% de las votaciones
MM 260 · PUNTUACIÓN: 84 · TEKU STUDIOS / DAEDALIC ENTERTAINMENT · AVANCE DISCOS

ROL

Habíamos esperado mucho para probar las bondades de «Kingdom Come Deliverance» y parece que por el momento han convencido plenamente a los fans del género. En el número uno.



1 KINGDOM COME DELIVERANCE
35% de las votaciones
N · MM 274 · PUNTUACIÓN: 86 · WARHORSE / DEEP SILVER · KOCH MEDIA

2 SOUTH PARK RETAGUARDIA...
25% de las votaciones
MM 270 · PUNTUACIÓN: 86 · SOUTH PARK STUDIOS / UBISOFT · UBISOFT

3 PILLARS OF ETERNITY
18% de las votaciones
MM 243 · PUNTUACIÓN: 94 · OBSIDIAN / PARADOX · MERIDIEM

4 TORMENT TIDES OF NUMENERA
12% de las votaciones
MM 264 · PUNTUACIÓN: 80 · INXILE / TECHLAND · KOCH MEDIA

5 MASS EFFECT ANDROMEDA
10 % de las votaciones
MM 265 · PUNTUACIÓN: 76 · BIOWARE / ELECTRONIC ARTS · ELECTRONIC ARTS

VELOCIDAD

«DiRT Rally» aguanta la presión de sus perseguidores, que aunque cerca, no llegan a pasarle ni quitarle la primera posición. Eso sí, los que le siguen han animado la lista adelantándose unos a otros.

1 DIRT RALLY
31% de las votaciones
MM 251 · PUNTUACIÓN: 86 · CODEMASTERS · CODEMASTERS

2 PROJECT CARS
28% de las votaciones
MM 244 · PUNTUACIÓN: 93 · SLIGHTLY STUDIOS · NAMCO BANDAI

3 F1 2017
22% de las votaciones
MM 269 · PUNTUACIÓN: 85 · CODEMASTERS / FERAL INTERACTIVE · KOCH MEDIA

4 GRID AUTOSPORT
10% de las votaciones
MM 235 · PUNTUACIÓN: 96 · CODEMASTERS · NAMCO BANDAI

5 DIRT 4
9% de las votaciones
MM 267 · PUNTUACIÓN: 82 · CODEMASTERS · KOCH MEDIA

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

Aunque los Sims se afianzan en la primera posición , por detrás vemos algún movimiento. No son grandes cambios, pero al menos vemos que la cosa se anima. A ver el mes que viene.



1 LOS SIMS 4

30% de las votaciones



- MM 236 ■ PUNTUACIÓN: 85
- MAXIS /EA
- EA



2 ELITE: DANGEROUS

26% de las votaciones



- MM 240 ■ PUNTUACIÓN: 88
- FRONTIER DEVELOPMENTS
- FRONTIER DEVELOPMENTS



3 SILENT HUNTER 5

23% de las votaciones



- MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94
- UBISOFT ROMANIA
- UBISOFT

4 WORLD OF WARPLANES

19% de las votaciones



- MM 227 ■ PUNTUACIÓN: 94
- WARGAMING.NET
- WARGAMING

5 WORLD OF WARSHIPS

2% de las votaciones



- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 90
- LESLA STUDIOS / WARGAMING
- WARGAMING

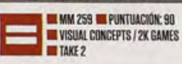
DEPORTIVOS

De nuevo, la «NBA» toma el liderazgo. Por detrás la competición se vuelve más emocionante e intensa, pero parece que nadie amenaza seriamente al baloncesto de 2K y Take 2.



1 NBA 2K17

33% de las votaciones



- MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 90
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2



2 PES 2018

25% de las votaciones



- MM 270 ■ PUNTUACIÓN: 80
- KONAMI
- KONAMI



3 FIFA 17

19% de las votaciones



- MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 80
- EA SPORTS
- ELECTRONIC ARTS

4 NBA 2K 16

15% de las votaciones



- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 78
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2

5 STEEP

8% de las votaciones



- MM 262 ■ PUNTUACIÓN: 80
- UBISOFT (ANNECY, KIEV, MONTPELLIER)
- UBISOFT

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
36% de las votaciones	33% de las votaciones	31% de las votaciones
COMENTADO EN MM 131	COMENTADO EN MM 37	COMENTADO EN MM 42
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 92
FIRAXIS	ENSEMBLE STUDIOS	PYRO STUDIOS

ACCIÓN

1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
39% de las votaciones	32% de las votaciones	29% de las votaciones
COMENTADO EN MM 119	COMENTADO EN MM 80	COMENTADO EN MM 156
PUNTUACIÓN: 98	PUNTUACIÓN: 86	PUNTUACIÓN: 98
VALVE	REMEDY ENTERTAINMENT	CRYTEK

AVENTURA

1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
40% de las votaciones	33% de las votaciones	27% de las votaciones
COMENTADO EN MM 47	COMENTADO EN MM 42	COMENTADO EN MM 139
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 85	PUNTUACIÓN: 90
LUCASARTS	LUCASARTS	FUNCOM

ROL

1. OBLIVION	2. NEVERWINTER NIGHTS	3. ULTIMA VII
41% de las votaciones	30% de las votaciones	29% de las votaciones
COMENTADO EN MM 135	COMENTADO EN MM 50	COMENTADO EN MM 63
PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 97
BETHESDA SOFTWORKS	BIOWARE	ORIGIN

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIMITED	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
38% de las votaciones	32% de las votaciones	30% de las votaciones
COMENTADO EN MM 147	COMENTADO EN MM 133	COMENTADO EN MM 87
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 90
EDEN GAMES	CODEMASTERS	MICROPROSE

SIMULACIÓN

1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
41% de las votaciones	31% de las votaciones	28% de las votaciones
COMENTADO EN MM 148	COMENTADO EN MM 83	COMENTADO EN MM 108
PUNTUACIÓN: 94	PUNTUACIÓN: 90	PUNTUACIÓN: 90
UBISOFT / UBISOFT	1C / MADDOX GAMES	EAGLE DYNAMICS

DEPORTIVOS

1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
41% de las votaciones	34% de las votaciones	25% de las votaciones
COMENTADO EN MM 88	COMENTADO EN MM 62	COMENTADO EN MM 66
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 86
SEGA	SENSIBLE SOFTWARE	DINAMIC

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

JUEGA YA LA TEMP



Un videojuego ágil, intuitivo y potente


Juega para ganar!!!


Tú estás al mando


Consigue el mejor palmarés


Diseña tu táctica


Personaliza tu sistema de juego


Decide marcajes


Realiza entrenamientos


Estudia el mercado de jugadores


Elige a los mejores


Realiza fichajes


Elige patrocinador


Consulta el resumen de la jornada


Analiza las estadísticas


Sigue a tus rivales en la clasificación


Ten en cuenta el calendario


Juega partidos en modo Interactivo


Da órdenes a tus jugadores durante el partido


Diseña tus jugadas en tu pizarra


Analiza los partidos a vista de pájaro

EL VIDEOJUEGO DE FÚTBOL

RADA 2017 - 2018






Elige equipo y reto entre Manager y Pro-manager


Juega la Pretemporada


Alcanza tus objetivos


Decide tu alineación


Entrena jugadas


Mejora tu plantilla


Cuida la cantera


Pon a trabajar a los ojeadores


Contrata al cuerpo técnico


Decide el precio de las entradas


Amplía el estadio


Cuida tus finanzas


Lucha por los mejores resultados


Sigue los sorteos


Juega partidos en modo Resultado



Juega partidos en modo Highlights


40 competiciones de Europa América y la Intercontinental


Una Base de datos de 12.500 jugadores


4 perfiles para jugar, competir y subir de nivel


Edita en minutos tu equipo y jugadores

Y ESTRATEGIA POR SÓLO 9'95€





CODE VEIN

¡El apocalipsis de la sangre!

De las cenizas de la civilización surge un nuevo orden. Un nuevo mundo en el que la fuerza, la magia y la sangre marcan la supervivencia. Un mundo vampírico.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción/Rol
- **Estudio/compañía:** Bandai Namco
- **Fecha prevista:** 2018

CÓMO SERÁ

- Será un **juego de rol y acción** ambientado en un futuro postapocalíptico.
- Seremos una Aparición, un ser que para mantener la humanidad **sacrifica sus recuerdos consumiendo sangre**.
- **Lucharemos contra los Perdidos**, seres brutales que han sucumbido a su sed de sangre.
- Dispondremos de **"dones", habilidades mejoradas** mediante la sangre, para combatir.
- Podremos jugar **solos o en modo cooperativo** contra los Perdidos.

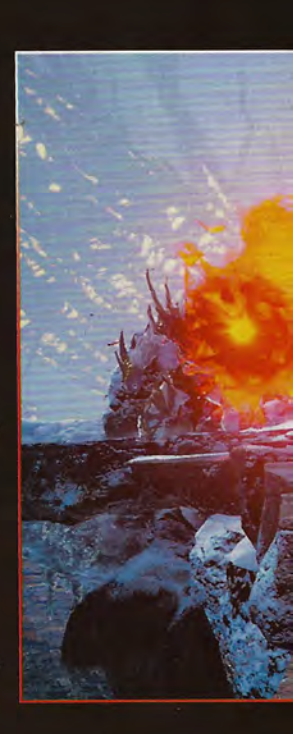
Una catástrofe geológica ha arrasado el mundo. Enormes columnas de piedra han convertido las ciudades de todo el globo en campos de ruinas. Enormes cementerios de cuyas cenizas ha surgido una nueva especie de humanos, las Apariciones. Seres que han sacrificado sus recuerdos, manteniendo su humanidd a base del consumo de sangre, el único recurso disponible. Pero junto a ellos hay otras criaturas, más brutales, más salvajes, más primarias: los Perdidos. Seres que han perdido el sentido de lo que fueron y cuya ansia de sangre es infinita. Solo uno de los dos bandos puede sobrevivir en este mundo. Un mundo llamado Vein.

Supervivencia brutal

Como uno de los Apariciones, nuestra andadura en el hostil mundo de Vein se desarrollará partiendo de la Base. Este lugar es –lo que no deja de ser algo irónico teniendo en cuenta la naturaleza pseudovampírica de los personajes– una vieja capilla remodelada y fortificada para mantener a distancia a los Perdidos. Allí nos relacionaremos con algunos de los personajes secundarios de Vein, otros Apariciones, que en facetas comerciales o de combate nos ayudarán a luchar contra los Perdidos. Y es que cada rincón de

La guerra entre las Apariciones y los Perdidos es la base de un JDR que nos lleva a un futuro en que la civilización ha sucumbido a un apocalipsis geológico y la sed de sangre domina a la humanidad.





Los enemigos más poderosos pondrán a prueba nuestro dominio de los dones y las armas que manejemos. Las "acciones de compañero" nos ayudarán con ataques combinados, e incluso compartiendo sus puntos de vida si fuera necesario.



Vein está plagado de secretos, misterios y peligros, muchos encarnados en los Perdidos. Pero, por suerte, algunos de ellos nos ayudarán en nuestra exploración de Vein, o bien podremos unirnos a algunos amigos en un modo cooperativo.

Acción en compañía

La exploración y el combate en «Code Vein» siempre se realiza en compañía de algún otro personaje –o varios–. Puede ser la IA la que nos ayuda o algún amigo. Llegado el momento del combate, tendremos que hacer uso de los "dones" de Aparición. Se trata de habilidades espaciales potenciadas por el consumo de sangre. Cada personaje puede usar hasta un máximo de 8 dones durante el combate, que aumentan temporalmente el ataque o la defensa. Algunos son pasivos y otros dependen de un objeto o del equipo que llevemos.

En el combate contra los Perdidos entrarán en juego muchos factores, más allá del uso de dones. La acción del compañero, con apoyos, combos entre varios personajes, incluso la comparticion de puntos de vida en momentos de apuro; el drenaje de energía del enemigo, mediante contras y combos... Todo

ÚNETE A TUS AMIGOS EN MODO COOPERATIVO AL EXPLORAR VEIN



Aunque el desarrollo de la aventura está marcada por una campaña individual, «Code Vein» ofrecerá la posibilidad de jugar en modo cooperativo, con jugadores tomando el papel ocupado por la IA en el modo en solitario.



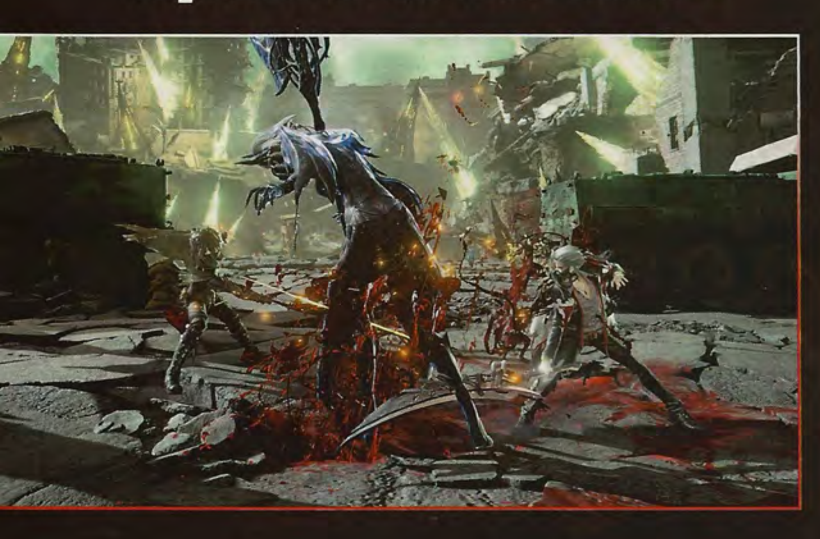
La coordinación entre los jugadores durante el combate y la exploración se llevará a cabo con una combinación de gestos, sellos y comandos de voz, pero no parece que vaya a haber una opción de chat directo.

Los Perdidos se ocultan, por lo general, en zonas subterráneas de Vein, pero también en áreas exteriores. Explorar con un compañero no será una opción.

esto será especialmente relevante al enfrentarnos a los enormes enemigos finales, que pondrán a prueba toda nuestra experiencia en momentos puntuales.

El espectáculo de los combates en «Code Vein» será algo digno de ver, no solo por el despliegue de poderes, habilidades y dones. Aquí entrará en acción el diseño visual del juego, casi una película anime, con personajes dotados de una estética impresionante, a medio camino entre el gótico y el ciberpunk, armas descomunales y animaciones que quitan el hipo. Visualmente «Code Vein» será un juego que impresione, lo que unido a su diseño de acción, el progreso y desarrollo de personajes y una trama que combina ciencia ficción, terror y supervivencia, nos dejará un delicioso sabor de boca en cuanto le echemos el guante. Un sabor, algo metálico, casi a cobre. Como de sangre. **A.C.G.**

> **“Acción, monstruos, sangre y un mundo postapocalíptico nos esperan en un JDR brutal”**



ALGUNOS PERSONAJES DEL NUEVO MUNDO



Coco: Es una de las mercaderes de Vein, especializada en objetos raros. Algunos serán muy útiles en ciertas misiones y otros nos ayudarán a mejorar nuestro equipo. Visitarla será casi una obligación.



David: Un investigador de las profundidades de Vein y experto conocedor de las criaturas y peligros que allí nos aguardan. Su consejo antes de entrar en ciertas áreas subterráneas será muy útil.



Io: Uno de los personajes más enigmáticos del mundo de Vein. Es una aparición que no recuerda nada de su pasado y acompaña a los protagonistas, pero su conocimiento de Vein es insuperable.



Murasame: La vendedora de armas. Además de los productos que vende, posee habilidades de mejora y transformación para modificar el equipo de nuestro protagonista. Es otro personaje clave en Vein.

TODD HOWARD

INGENIERO. ECONOMISTA. CREADOR DE TAMRIEL. DIRECTOR DE DESARROLLO Y DISEÑADOR EN BETHESDA. 47 AÑOS.

Antes de unirse a Bethesda en 1994 había intentado que le contrataran en la compañía en dos ocasiones. Ambas veces fue rechazado. La primera, tras haber jugado a «Wayne Gretzky Hockey» y entusiasmarse por los videojuegos, lo fue por ser demasiado joven. Tras terminar sus estudios volvió a intentarlo y le volvieron a rechazar por no tener experiencia.

Su insistencia tuvo éxito y empezó a trabajar en «The Terminator: Future Shock» y «Skynet», pasando luego a encargarse de parte del diseño de «The Elder Scrolls II: Daggerfall». Después continuó encargándose de la saga como diseñador, productor y director.

Reconoce envidiar las virtudes de la saga «GTA» a la que considera perfecta en su claridad de ideas, en pensar a lo grande y ejecutar a la perfección todo su diseño.

Asegura que le importa que sus juegos sean recordados mucho más que el hecho de ser recordado él. Prefiere ser recordado por aquellos con los que ha trabajado y que se hayan divertido con él.

Cree que los desarrolladores deben seguir jugando tanto o más que cuando no lo eran, e incluso acabarse sus juegos.

En enero recibió el premio Andrew Yoon Legend del New York Videogames Critics Circle por sus logros como director y productor en «The Elder Scrolls» y «Fallout».

NO TE PIERDAS EL PRÓXIMO NÚMERO DE micromanía

Podrás encontrarnos en tu punto de venta a partir del día

